La forma de lo real

Introducción a los estudios visuales

Josep M. Català Domènech



EDITORIAL UOC

La forma de lo real: introducción a los estudios visuales

La forma de lo real: introducción a los estudios visuales

Josep M. Català



EDITORIAL UOC

Diseño de la colección: Editorial UOC

Primera edición en lengua castellana: Noviembre 2008

Rambla del Poblenou, 156, 08018 Barcelona
www.editorialuoc.com

Realización editorial: MEDIAactive, SL
Impresión:
ISBN: 978-84-9788-776-2

Depósito legal: 49.052-2008

Autores

Josep M. Català

Índice

Capítulo III. Una breve historia de las imágenes.......... 99

Capítulo IV. Formas de la imagen 163

Capítulo V. La representación del espacio y el tiempo en la imagen 199

Introducción

Con frecuencia la pregunta llega terriblemente más tarde que la respuesta
Oscar Wilde

El concepto de manual puede entenderse de formas muy diversas. Hay un gran techo desde la acepción literal de la palabra, que indica que es algo que puede gestionarse con la mano, hasta la idea más literaria de la misma, que se refiere a un libro que contiene lo esencial de una materia. En realidad, cualquier libro, por su propia estructura y también por la misma historia del medio, puede ser considerado desde el primer punto de vista un manual. En cambio el segundo significado es más complejo, puesto que se refiere a la percepción cultural de un saber. Un manual, en el sentido de compendio de conocimientos, sólo puede surgir en el momento en que se considera que estos conocimientos están completos, en cuyo caso *manual* es sinónimo de libro de instrucciones. Y los libros de instrucciones, generalmente farragosos cuando se refieren a dispositivos complejos y bastante inútiles cuando pretenden dar cuenta de los dispositivos simples, están relacionados con el conocimiento especializado. De manera que un manual es el producto de una disciplina especializada que considera prácticamente cerrado su campo de conocimiento. Y todo ello proviene de una cultura que, a su vez, cree que es factible y deseable que este tipo de clausuras se produzcan.

A mí no me es posible suponer, en estos momentos, que los Estudios visuales, que apenas empiezan y aún libran las primeras batallas para hacerse un hueco entre las disciplinas universitarias, sea un campo de conocimiento del que se haya dicho prácticamente todo. Ni siquiera los estudios de la imagen, que los precedieron, llegaron a alcanzar nunca la plenitud, porque apenas si consiguieron liberarse de la alargada sombra de la historia del arte, la cual, a pesar de su importante tradición, aún sigue pensando que le queda mucho por decir. Un

manual de Estudios visuales era por tanto una empresa imposible, quizá incluso un oxímoron, que ni siquiera me he planteado. Me ha parecido, por el contrario, mucho más productivo proponer las bases para un pensamiento de lo visual.

Enseñar a pensar vuelve a ser una tarea primordial en la universidad contemporánea, abocada como está a un conocimiento práctico que, sin la componente reflexiva, no sólo se verá condenado al fracaso, sino que, de forma más dramática, está sentenciado a producir meros agregados de un sistema industrial-tecnológico omnipresente y poco interesado en el suplemento que el pensar supone en la economía de la sociedad globalizada. Se habla mucho de la sociedad del conocimiento, pero da la impresión de que, con esta etiqueta que tan bien suena, no se hace otra cosa que promocionar una forma más de mercancía de la que, evidentemente, el pensamiento queda excluido porque no se sabe qué hacer con él. Es difícil de predecir si desde las instancias políticas y administrativas de toda índole alguien se atreverá a promover alguna vez en un futuro más o menos próximo la necesidad de una verdadera sociedad del pensamiento capaz de gestionarse a sí misma de manera a la vez racional y emocionalmente equilibrada. No lo creo porque es una cuestión de mentalidades y la ideología dominante en estos momentos no contempla la necesidad de pensar, esencialmente porque ella mismo no piensa. Por otro lado, este deseo no hace más que proponer una utopía que es, como todas las utopías, irrealizable: no habrá nunca una sociedad perfecta y casi mejor que no la haya. Pero el hecho de que ni siquiera se contemple la posibilidad de que el pensamiento forme parte de las ecuaciones del saber contemporáneo promovidas por doquier, es una muestra ineludible de la mala fe que se esconde tras los repetidos planes de reforma universitaria. O quizá la prueba de la poca entidad de los mismos.

Si enseñar a pensar es la primera tarea de los nuevos o renovados docentes que en las trincheras del aula se enfrentan con la línea de fuego del poder, enseñar a pensar la imagen es el movimiento estratégico más importante en esta dura batalla contra el apagón mental que se promueve por doquier. La alfabetización universal es, por lo menos en las sociedades occidentales, un hecho. Un éxito, podríamos decir si no fuera porque esta alfabetización apenas si consigue hacer que los ciudadanos en general superen los primeros niveles de lo que se supone que debe ser la capacitación cultural, factor necesario para la convivencia planteada al nivel que a los seres humanos nos interesa, que no es el nivel que proponen las grandes corporaciones multinacionales y los gobiernos adyacentes. Estos

nos hablan a través de imágenes y nosotros les respondemos también a través de configuraciones visuales de nuestra identidad, pero mediante procesos que no son conscientes ni están controlados por nosotros y, a veces, ni siquiera por ellos. Bernard Stiegler habla de una miseria simbólica contemporánea, a la que se suma una miseria de lo imaginario. En general esto se resume en una miseria de la expresión y de las emociones. Es necesario, es urgente, por lo tanto enseñar a pensar las imágenes para que este proceso se superponga al de la alfabetización y fomente en los estudiantes un verdadero pensamiento complejo capaz de enfrentarse a los retos de una sociedad actual igualmente compleja.

Por lo tanto, en las páginas que siguen no se encontrará un manual de instrucciones, sino simplemente un sendero trazado en medio de un gran bosque. Es una invitación a recorrer ese sendero, que no es el único posible, sino aquel que yo he decidió trazar para recorrer ese bosque hasta las partes más frondosas del mismo. Y así como el creador de un camino espera que quien lo frecuente haga uso de sus propias fuerzas para avanzar por él, igualmente yo animo al lector a utilizar su propia imaginación, su propia capacidad reflexiva para comprender aquello que el camino le vaya mostrando. Es en este sentido que el pensamiento puede ser también, como quería Voltaire, una forma de acción, una praxis, lo cual demuestra asimismo hasta qué punto la praxis sin pensamiento es una mala praxis.

Las imágenes son lugares complejos en las que se reúne lo real, lo imaginario, lo simbólico y lo ideológico y en las que por lo tanto se inician constelaciones de significado que es posible perseguir indefinidamente en dirección al sujeto o en dirección a lo social. Ello implica que cualquier intento de catalogación, cualquier mapa, sea antes que nada una traición, si bien una traición necesaria. Hace relativamente poco, para lo que son estas cosas, escribí un grueso tratado, quizá excesivamente grueso para los sufridos lectores, sobre la imagen compleja (Català,2005) cuya virtud, si es que la tiene, veo ahora que puede ser la de complementar y justificar los huecos que este ensayo sobre el pensamiento visual que tiene el lector entre las manos deja entrever.

Agradezco a la UOC la oportunidad que me ha dado de reflexionar una vez más sobre las imágenes, así como de poner por escrito aquellas otras reflexiones que multitud de estudiantes de la Universitat Autònoma de Barcelona han tenido que tolerar a lo largo de los años en mis clases de Teoría de la imagen, primero, Estética de la imagen, después, y finalmente, las de Estudios visuales,

que es como las he venido llamando durante los dos o tres últimos cursos, con el permiso de un programa oficial que todavía pensaba que la estética de la imagen tenía que ver con la teoría de los colores o algo parecido, según decía el provecto descriptor que heredé con la asignatura. En este caso era yo personalmente quien, en las clases, los acompañaba en este paseo por el bosque. Espero que el libro que aquí se inicia cumpla igual función de acompañamiento a los futuros estudiantes de la imagen, tanto míos como ajenos. A todos ellos, les pido disculpas por no haber tenido más tiempo para aclarar y profundizar muchas de las cuestiones que permanecen oscuras o sólo esbozadas en las páginas que siguen. El tiempo, que antes acostumbraba a ser lo más simple y abundante, ahora es lo más preciado y complejo, pero espero que la pasión por lo visual que se desprende del escrito supla sus evidentes defectos. Finalmente, quería dar también las gracias al Instituto de la Comunicación (Incom) de la UAB y en especial a mi amigo y compañero José Luis Terrón, profesor de dicha universidad, por haber tenido la amabilidad de dejarme reproducir, con algunas modificaciones, una lección que escribí hace algún tiempo para el sitio que dicha institución tiene en Internet.

Josep M. Català
Verano del 2008

Capítulo I

Polisemias y poliformas de la imagen

La ciencia es la estética de la inteligencia[1]
Gaston Bachelard

Preguntarnos qué es una imagen significa que ya hemos recorrido una parte importante del camino que nos lleva a la comprensión de los fenómenos visuales, puesto que la pregunta implica que estamos en condiciones de comprender que la existencia de las imágenes no tiene nada de natural ni éstas poseen ningún tipo de vínculo básico con la realidad. Nuestro conocimiento ha avanzado siempre a través de este tipo de victorias sobre lo que se considera implícito, lo que se da por sentado, y una de las últimas conquistas de este proceso racional es el que concierne a nuestra visión y los procesos estéticos, emocionales y comunicativos que podemos establecer a través de las representaciones de la misma y que se articulan mediante lo que llamamos imágenes. El mundo y la humanidad podrían existir sin imágenes, aunque serían un mundo y una humanidad esencialmente distintos.

Este proceso de extrañamiento no es ni mucho menos una operación fácil, puesto que desde siempre la imagen ha discurrido por la frontera que separa lo natural de lo construido y, gran parte del tiempo, se ha visto fuertemente atraída por una actitud naturalista o realista que ha pretendido que su función primordial era asemejarse tanto a la realidad que acabara confundiéndose con ella: esta postura ha sido, curiosamente, la exacta contrapartida de aquella otra que desconfiaba de la imagen por esta misma razón, porque copiaba a la realidad. Así las más antiguas leyendas que circulan sobre los orígenes del arte nos relatan las historias de aquellos artistas, como Zeuxis, cuyas pinturas eran tan perfectas

1. De lo que podría deducirse que la estética está destinada a ser la inteligencia de la ciencia

que no se distinguían de la realidad, de forma que cuando pintaban por ejemplo unas uvas, los pájaros se lanzaban a picotearlas. Otros alcanzaban incluso cotas más altas de perfección en sus operaciones miméticas. Así Parrasios, en una disputa sobre perfección estética, logró engañar al mismo Zeuxis pintando una cortina que éste quiso retirar para poder ver el supuesto cuadro que estaba debajo: una buena imagen no era sólo aquella que era capaz de engañar a los pájaros, sino incluso a los más expertos de los seres humanos. Los mitos fundacionales son difíciles de erradicar y aún hoy en día las imágenes digitales tienden a privilegiar esta condición hiperrealista de lo visual, como podemos comprobar en el cine y los videojuegos. Tampoco la tecnología, que no está exenta de sus propios mitos, es ajena a esta tendencia y así vemos como proliferan las cámaras de vigilancia o aquellas adscritas a algún tipo de robot que propugnan una clase de imágenes que serían ajenas a los atributos de la mirada humana y que, supuestamente, alcanzarían por tanto el máximo grado de realismo posible.

Al otro lado de esta postura, tenemos el mito de la caverna de Platón y todas sus consecuencias ideológicas que plantean un tipo de desconfianza en las imágenes basada precisamente en una firme creencia en su realismo, un realismo que hacen que parezca cierta la posibilidad de que sustituyan perversamente el contacto con lo real verdadero. Desde ángulos distintos, Baudrillard, con su teoría del simulacro (1987), y Guy Debord (2002), con su denuncia de la sociedad del espectáculo, son dos manifestaciones contemporáneas de ese mito ancestral.

Tanto los que aplauden desde la estética el fundamental realismo de las imágenes, como los que, desde la ética, lo denuncia, unos y otros le conceden a la imagen un escaso grado de maniobra, al sujetarla, positiva o negativamente, a una función estrictamente mimética. Son posturas que podemos ver repetidas a lo largo de la historia, con momentos clave en el que las mismas experimentan procesos de reconversión cruciales. Podemos localizar estos puntos de transición en el Renacimiento, en el Siglo de las luces, en la modernidad del siglo XIX y en la posmoderna actualidad. En todas estas ocasiones, las dos postura antitéticas pero igualmente realistas han reconfigurado sus mutuas posiciones, pero siempre arrojando fuera del ámbito constituido por ellas cualquier pensamiento que quisiera entender las imágenes de forma distinta.

En el Renacimiento, es representativa a este respecto una disputa famosa entre los representantes de dos eras que en ese momento se cruzan: Johannes

Kepler y Robert Fludd. También es por supuesto importante en esa misma época la constitución de las técnicas de la perspectiva pictórica como forma hegemónica de representación, pero de esto trataremos en otro momento.

Kepler (1575-1630) es el representante prototípico del nuevo espíritu científico que se estaba formando en Europa a principios del siglo XVII, mientras que Fludd (1574-1637), intelectualmente, pertenece por el contrario a un pasado de tradición neoplatónica cuya importancia se está desvaneciendo. Ambos se enzarzan en una prolongada disputa a raíz de uno de los libros de Fludd sobre la esencia metafísica de lo real. El libro estaba repleto de intrigantes ilustraciones cuya pretensión no era sólo didáctica, sino fundamentalmente ontológica, es decir, representativa de la verdadera forma de la realidad. Fueron precisamente estas imágenes y sus pretensiones lo que llamó la atención de Kepler, que en sus indagaciones astronómicas también hacía uso de imágenes, aunque de unas características supuestamente muy distintas.

No puede decirse que Kepler conceda un lugar insignificante a las imágenes en su pensamiento, pero entiende que relación de las mismas con la realidad es muy diferente de la que Fludd propone. Una de las más famosas imágenes de toda la historia de la ciencia es el modelo del sistema solar que Kepler construye mediante un conjunto de poliedros situados unos dentro de otros como cajas chinas. Para el astrónomo, esta imagen es una metáfora de la realidad, pero por su biografía, que nos informa de cómo llego a concebir esa estructura que le sirvió para descubrir la ratio que determina la órbita de los planetas en torno al Sol, sabemos el importante papel que en su pensamiento tuvo lo visual. Kepler forjó su hipótesis sobre las órbitas planetarias a través de establecer analogías entre éstas y las principales figuras geométricas -cuadrado, rectángulo, pentágono, hexágono y circunferencia- que coincidían con los cinco planetas conocidos hasta entonces. Pero, para él, estas figuras no eran simples estructuras matemáticas, sino que constituían un conglomerado de significados metafísicos, físicos y matemáticos visualizados a través de las mismas. Los poliedros de Kepler eran imágenes de las ideas arquetípicas de Dios, que éste utiliza para realizar el mundo de la mejor forma posible. Fue precisamente esta creencia la que le hizo intuir que debía cambiar un primer modelo formado por figuras planas que no funcionaba por otro, el definitivo, compuesto por cuerpos sólidos, considerados más perfectos y forzosamente, por tanto, más cercanos a Dios. Anterior a estos conceptos, tanto ontológica como temporalmente, está la imagen de Dios como

esfera. Recordemos al respecto la no menos célebre definición de Dios que promulgó Nicolás de Cusa: Dios es una circunferencia cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguna. Es esta idea de Dios como círculo lo que le confiere a la esfera un carácter divino y lo que hizo que Kepler, que había situado al círculo como culminación de su modelo (el círculo correspondía a Saturno, el último planeta conocido), cambiara esa circunferencia inicial por una esfera y, a partir de ahí, fuera sustituyendo los otros cuerpos planos por sus homólogos tridimensionales. Todo ello nos indica hasta qué punto, en los albores de la ciencia, las ideas científicas y las religiosas estaban próximas unas de otras. Las imágenes, por lo tanto, están igualmente presentes en el pensamiento científico de Kepler que en el pensamiento metafísico de Fludd, y en ambos casos hay en ellas una carga metafísica importante, pero el astrónomo ya no está dispuesto a concederles ningún papel esencial a las mismas en su búsqueda del conocimiento, mientras que Fludd todavía defiende la visualización de los conceptos férreamente.

Fludd arguye contra Kepler que el alma no llega a conocer a través de los números, mediante la división de las cosas en partes, sino buscando unidades en la multiplicidad de la experiencia oscura y oculta, y que lo hace mediante la creación de imágenes unitarias. Estas imágenes muy bien podrían ser las figuras geométricas que utiliza Kepler, y en realidad Fludd hace uso de figuras geométricas en sus composiciones. Es muy instructivo, por lo tanto, ver cómo una misma figura tiene usos distintos que marcan la frontera entre dos imaginarios contrapuestos.

En el caso de Kepler también estamos, como digo, ante un pensamiento fundamentado en imágenes, pero el astrónomo establece una distinción entre "el juego de la imagen" y la "imagen objetiva". Por medio de esta última, los objetos del mundo son representados directamente en el alma: así la visión, dice, se produce a través de una imagen formada en la superficie cóncava de la retina. Es decir, la realidad destila una imagen y esta imagen es observada por el alma. A partir de aquí, se ve claramente cómo nace la idea de la representación a modo de sustituto de la imagen retiniana y, por consiguiente, como copia de la realidad. Kepler sólo concibe las imágenes de esta manera: incluso su modelo platónico del sistema solar no deja de ser una forma de alcanzar a ver la verdadera realidad, es decir, aquella creada a través de una escritura divina que se rige a través de las matemáticas y las correspondientes figuras geométricas.

Es por ello que acusa a Fludd de hacer imágenes poéticas, en el sentido de la *poesis* de Aristóteles, es decir, de la transposición de un nombre desde su significación propia a otro significado distinto. En este sentido, cuando Fludd habla, por ejemplo, de *pirámides espirituales* o de *octavas espirituales*, está convirtiendo, según Kepler, motivos religioso-espirituales en predicados de nombres matemáticos y musicales, trasladándose "emblemáticamente" desde lo verbal a lo visual, lo cual empieza a ser en esos momentos la dirección errónea en la que hay que ir. Además, por si fuera poco, las imágenes de Fludd no son simples dispositivos retóricos de carácter imaginario, sino que éste las materializa y las muestra en su libro como representantes de lo que considera formaciones reales.

Obviamente estos dos tipos de representación, que coincidían en una misma época, tenían que chocar entre sí, a pesar de tener tantas cosas en común. Resulta muy instructivo colocar un tipo de imagen junto a la otra porque nos permite observar que en una de ellas se esconde lo que en la otra se muestra, es decir, los elementos ideológicos y metafísicos. La nueva era se propondrá ir expulsando de las representaciones todos los elementos subjetivos, emocionales o metafísicos que habían nutrido las de la época anterior.

Nos encontramos ahora, casi cuatro siglos después, en una situación inversa a aquella en la que el enfrentamiento entre Fludd y Kepler tenía lugar. La tendencia que llevaba hacia la imagen transparente, que era el correlato de un conocimiento asimismo desarraigado, termina su ciclo y empieza una era en la que la imagen se vuelve opaca e impone, por tanto, su presencia como un espacio lleno de síntomas y tensiones. La corriente que inauguraba Kepler nos llevó a un tipo de conocimiento que cumplió con gran éxito su función, pero que también eliminó del panorama epistemológico una serie de cuestiones que son absolutamente necesarias para la comprensión de la complejidad de las sociedades actuales. No se trata de regresar a la concepción mágico-religiosa que Fludd tenía del mundo, la cual quedó definitivamente atrás, sino de recuperar en las representaciones visuales aquella densidad que la tradición del filósofo inglés les concedía.

En 1996, la revista norteamericana de teoría y crítica de arte "October"[2], publicó una encuesta entre renombrados especialistas acerca de la llamada *cultura visual* como nuevo campo de estudios. Los resultados de la encuesta inaugura-

2. *October*, nº 77, verano de 1996.

ron un debate cuyos ecos todavía no se han apagado[3], acerca de la posibilidad de una cultura específicamente visual o de la existencia de un fenómeno visual puro. Los meandros a través de los que se ha desplazado esta discusión a lo largo de los años, empezando por los esfuerzos de la nueva disciplina por separarse de la historia tradicional del arte y la resistencia de ésta a dejarse desbordar, pueden recordarnos la disputa entre Kepler y Fludd, sólo que con las tendencias, como digo, cambiadas. Mitchell, desde el corazón de la actual polémica, indica que «la cultura visual es el campo de estudio que se niega a dar por sentada la visión, que insiste en teorizar, criticar e historiar el proceso visual en sí mismo» (Brea,2005:24). Sea lo que se la cultura visual, configura, como indican las palabras de Mitchell, el fin de la idea de una representación y una visión desproblematizadas, lo cual nos lleva a considerar la condición política del conocimiento que tiene tanto en los actos de visión como en la materialidad del objeto contemplado uno de sus más dramáticos campos de batalla.

> Mieke Bal (2004), también dentro del ámbito de la mencionada polémica, afirma que es necesario dar más importancia a los actos de visión que a los objetos (imágenes) contemplados, pero yo creo que es un error decantar la balanza hacia uno de los lados, aunque sólo sea para corregir la tendencia típica de los estudios estéticos a privilegiar los objetos sobre la mirada. Ambos polos deben interesar igualmente a los estudios visuales, a pesar de que el descubrimiento de los actos perceptuales, como construcciones complejas compuestas por los parámetros de la mirada y del objeto, sea especialmente importante para ellos. Vale la pena tener presentes, «los intrincados nudos afectivos y cognitivos que todo acto perceptual constituye (ya que) el nudo “poder-conocimiento” nunca está ausente de visualidad, no sólo cognitivamente; es más el poder se ejerce precisamente a través del anudamiento» (20). Es obvio que la geometría de estos nudos está más cerca de la que manejaba Fludd que aquella de la que hacía gala Kepler.

1. Alfabetización visual

En la imagen, la condición polisémica que en el lenguaje aparece en segundo lugar, se presenta al espectador de inmediato, lo que hace que sea confundida con la propia ambigüedad del mundo. Pero, en realidad, esto es un engaño porque la imagen, incluso la más simple, la más puramente iconográfica, es

3. Ver la revista *Estudios Visuales*, nº 2, diciembre 2004.

una construcción que se superpone a la realidad y sintetiza la ambivalencia de ésta en una dirección determinada. A través de la lengua, vamos de lo exacto a lo polisémico, mientras que con la imagen desde lo polisémico nos dirigimos a lo concreto a través de un proceso de comprensión de su estructura visual. La escritura, en nuestra civilización, se apoya básicamente sobre la transparencia de su materialidad, mientras que la imagen obtiene su fundamento en la necesidad de hacer que esa materialidad sea opaca, es decir, que detenga la mirada en lugar de dejarla pasar en dirección a otro sitio. Mientras que aprender a leer significa aprender a difuminar el soporte material del escrito para internalizar, y automatizar, sus mecanismos simbólicos, aprender a ver implica hacer visible la materialidad de lo figurado para construir sobre ella una nueva simbología. Se trata de dos mecanismos cognitivos que son antitéticos, aunque ambos confluyan en un parecido proceso de conocimiento.

A partir de la equiparación de estas funciones se construye el concepto de alfabetización visual (*visual literacy*) que no deja de ser contradictorio puesto que le supone a la imagen unas formas de actuación semejantes a las de un texto. Así se llega a considerar la posibilidad de "leer las imágenes" o incluso se espera que las imágenes "hablen", nos digan algo. Como indica James Elkins, si la noción de *visual literacy* significara algo, implicaría que «seríamos capaces de leer imágenes, de desglosarlas como un escrito, de leerlas en voz alta, de descodificarlas y de traducirlas» (2003:128). Todas estas acciones son metáforas de lo que realmente se puede hacer con las imágenes o de lo que las imágenes son capaces de hacer. Metáforas que pretenden ayudarnos a comprender, desde la perspectiva de los textos, algo que no podemos describir desde el de las propias imágenes. Algunos estudiantes, impulsados por la idea contraria, pretenden que las imágenes hablan por sí solas, y nos presentan a los docentes trabajos compuestos sólo por imágenes, sin ningún comentario[4]. Las imágenes, obviamente, no hablan, puesto que no emiten ningún sonido, ni proponen significados de la manera en que lo hacen las palabras o los textos. Eso no quiere decir que no expresen nada, sólo se nos puede ocurrir esto si equiparamos expresión a expresión lingüística. En todo caso, creer que las imágenes hablan es utilizar, como decía, una metáfo-

4. John Bergen tiene algo de culpa en este sentido, ya que en su famoso libro "Modos de Ver" (1975), incluye algunos capítulos en los que las imágenes pretenden hablar por sí solas. Este gesto tiene una tradición que se encuentra en la llamada escuela de Warburg: esencialmente en su creador Aby Warburg, que confeccionó a principios del siglo pasado unos famosos atlas visuales que ponían en relación, simplemente visual, imágenes de la historia del arte.

ra para intentar explicar lo que hacen, sin acabar de comprender adecuadamente cual es esa actividad y cómo funciona.

Sea cual sea esta actividad de las imágenes, es necesario traducirla al lenguaje que utilizamos para comunicarnos, si queremos explicarla. No debe considerarse, sin embargo, que este proceso de traducción sea la prueba de una supuesta debilidad expresiva de la imagen, sino que el mismo debe entenderse como un complemento necesario de lo visual, cuando éste deja de pertenecer exclusivamente al campo de la experiencia estética y se convierte en un fenómeno ligado al conocimiento. Utilizar el lenguaje es hacer hablar a las imágenes, lo cual no es lo mismo que imponerles un lenguaje distinto al suyo, como ocurre cuando las tratamos como objetos lingüísticos. Explicar las imágenes con palabras es una actividad tan productiva como explicar las palabras con imágenes. Por ello es tan engañoso el dicho popular, según el cual *una imagen vale más que mil palabras*. No es cierta esta conocida afirmación, entre otras cosas porque son necesarias mil palabras para comprender la imagen y comunicar esta comprensión. Pero ello no quiere decir que la imagen funcione como un texto ni que necesite esas palabras para cumplir su función. Lo que debe comprenderse es que nuestras actividades mentales son híbridas, conjuntos funcionales compuestos por lo visual y lo verbal en constante interacción y, por lo tanto, si bien esas experiencias pueden separarse, el resultado consciente de las mismas, no. Podemos dejarnos llevar por la experiencia estética ante una imagen bella, sin tratar de explicar lo que sentimos mediante palabras, de la misma manera que podemos leer un texto, sin prestar atención a las actividades relacionadas con lo visual que se producen en nuestra imaginación en contacto con la carga imaginativa que el texto acarrea, pero si queremos participar conscientemente de estos procesos, no tendremos más remedio que combinar ambos dinamismos. En todo caso, debemos tener en cuenta que la expresión visual es fundamentalmente distinta de la expresión lingüística.

El concepto de alfabetización visual puede recuperarse superando la paradoja antes mencionada, si lo entendemos no como una expresión literal (lo visual organizado verbalmente) ni tampoco metafórica (el alfabeto como una manera de describir la estructura de la imagen), sino como la enunciación de la condición híbrida del conocimiento y de las condiciones cognitivas que comporta. Alfabetización visual significa, pues, aprender a conocer los fenómenos visuales, es decir, aprender a expresar verbalmente lo que se produce visualmente. Pero

para ello es necesario saber qué se produce visualmente en el ámbito intrínseco de la imagen: sólo así podremos decir de ella algo realmente nuevo y útil.

De lo que se trata, por consiguiente, no es de aprender un "lenguaje" de la imagen que nos permita desarrollar una "escritura" visual o, incluso, "hablar" o "pensar" mediante imágenes, sino de desarrollar la sensibilidad necesaria, y adquirir los conocimientos correspondientes, para saber cómo piensan las imágenes, como contienen y propone ideas y emociones. Es así que las imágenes pueden conducir los procesos reflexivos: aclarando ideas o proponiéndolas.

2. Visión y cuerpo

Para comprender la complejidad de la visión no es necesario acudir a los fundamentos fisiológicos de la misma. Es un error descender a esos niveles orgánicos para apreciar unos mecanismos que se desarrollan fundamentalmente en otro plano, aunque tengan, por supuesto, un sustrato instalado en la condición física del cuerpo humano. Fuera de los casos en que por alguna patología estas funciones del cuerpo no se desarrollan normalmente y por lo tanto pueden provocar una distorsión básica de lo percibido, la condición fisiológica de la visión pertenece a un universo completamente distinto de aquel en el que nos interesa instalarnos en los estudios visuales. En realidad, acercarnos a la fenomenología visual a través de lo fisiológico sería tan torpe como si, para aprender a escribir o para saber qué es la escritura, nos empeñáramos en conocer cómo funcionan los músculos de la mano, o, para buscar una analogía más precisa: sería como si para comprender la música debiéramos examinar primero la fisiología del aparato auditivo. No son del todo inútiles estas comparaciones, puesto que ellas describen es exactamente esto lo que hacen aquellos que quieren iniciar los estudios visuales desde la fisiología del ojo, pensar que elaboraciones tan esencialmente complejas como pueden ser la escritura, la música o la imagen dependen esencialmente de aquellos órganos y sentidos que le sirven de plataforma corporal. Las actuales neurociencias incurren, desde nuestro punto de vista, en un parecido error cuando pretenden buscar en el cerebro la localización de los fenómenos de la visión y con ello agotarlos. No cabe duda de que la base fisiológica de estos fenómenos está localizada en el córtex, en las conexiones neuronales que se desarrollan en

esas regiones, como tampoco cabe dudar de que si una de estas áreas está impedida por alguna razón u otra, la visión se distorsiona. El psicólogo Oliver Sacks ha escrito diversos libros muy instructivos a este respecto. Casos como el del hombre que confundió a su mujer con un sombrero (2002) o los que narra en su estudio "Un antropólogo en Marte" (1997) son muy ilustrativos de la relación que existe entre el cerebro y la realidad. El cineasta Joaquín Jordá realizó también un par de documentales, "Monos como Becky" (1999) y "Más allá del espejo" (2006), en los que narra su experiencia después de sufrir un infarto cerebral que afectó temporalmente su cerebro y que distorsionó su capacidad de comprender el mundo real. Todo ello no hace sino confirmar la tesis, sostenida en un próximo capítulo en el que trataremos de la percepción, de que construimos la realidad a partir de unos parámetros biológicos básicos. Pero precisamente este conocimiento nos lleva a considerar la necesidad de establecer una plataforma común fuera de lo cual la realidad tal como la concebimos los humanos no existe: de modo que, tal como hacen Sacks y Jordá, cuando tratamos las distorsiones patológicas de la percepción, las incluimos dentro de la condición normal de la misma, como excepciones que no la anulan, sino que la explican.

Estas regiones del conocimiento, que son muy genuinas y que las neurociencias o la psicobiología tratan adecuadamente, no deben afectarnos de forma directa, puesto que nosotros emprendemos los estudios visuales desde otro nivel más complejo. Desde esta plataforma, si tuviéramos que examinar los resultados de las agnosias y las alexias que describen Jordá y Sacks, deberíamos hacerlo desde una perspectiva semiótica y preguntarnos por el significado de las distorsiones en el escenario que configura nuestra realidad, tanto en su vertiente ecológica como socialmente construida.

Digamos por el momento que las funciones fisiológicas son comunes a todos los seres humanos, forman lo que podríamos denominar un horizonte de realidad fuera del cual nada significativo es posible (cuando existe una patología que interfiere en este horizonte, lo sujetos recomponen su visión para darle sentido, es decir, para incluirla dentro de las expectativas de este horizonte, lo cual no quiere decir que los resultados sean siempre lógicos o racionales, pero tampoco lo son todos los de los individuos que no padecen de ninguna distorsión visual). Por tanto podemos dejar a un lado esas funciones fisiológicas, considerándolas un factor no determinante dentro de la esfera humana a la que todos pertenecemos, de la misma manera que no es esencial para comprender la psicología de

un individuo el hecho de que tenga brazos y piernas. Es, por el contrario muy relevante, saber cómo los usa (o cómo los suple, si tiene la desgracia de carecer de esas partes del cuerpo), pero ello ya pertenece a un ámbito distinto del simplemente morfológico: al ámbito cultural, social, antropológico, incluso al ámbito tecnológico en el caso de esas carencias y sus suplementos.

No nos precipitemos a negar, sin embargo, la función del cuerpo en los procesos cognitivos puesto que su presencia en los mismos es indudable. De lo que se trata es de encontrar el lugar desde dónde el cuerpo en toda su extensión, tanto morfológica como fisiológica, actúa. Las propiedades del cuerpo humano configuran indudablemente una determinada ecología de la visión que influye en los parámetros epistemológicos de la misma, pero esto sólo es relevante cuando los comparamos con los de otros animales. Como luego comprobaremos, no está de más que hagamos esta comparación para comprender mejor las características de nuestro mundo visual, pero instalarnos en este substrato sería, como digo, contraproducente, ya que nos sumergiría de nuevo en la condición natural de la que nos interesa alejarnos, si es que queremos comprender verdaderamente la fenomenología de la imagen.

La visión, en un sentido general, no está solo relacionada con los ojos. En realidad, podemos decir que vemos también a través del cuerpo, puesto que el campo de visión y las experiencias que se derivan de él están conectadas con la posición del mismo con respecto a la realidad que le rodea, de igual manera que toda la experiencia visual tiene que ver con los estímulos que se reciben del entorno a través del cuerpo en su totalidad. Además no cabe duda de que, en resumidas cuentas, nuestra visión no es otra cosa que la propiedad de un cuerpo. Pero todo ello sólo puede tener sentido para nosotros si lo consideramos a partir del momento en que ya tenemos una idea clara de lo que significa la visión y de las relaciones que la misma mantiene con lo que llamamos imagen. Considerarlo un apriorismo sería emborronar nuestra perspectiva.

3. Imagen y visión

Como ya he dicho antes, lo visual, no sólo la imagen propiamente dicha, es siempre un fenómeno complejo que circula por entre diferentes plataformas y

niveles de significado, todos ellos inscritos en la visualidad. Por un lado tenemos todo cuanto hace referencia a los procesos de cognición, en los que se fundamentan y se combinan los mecanismos de identidad social, ligados al imaginario, y los de identidad individual, relacionados con la percepción entendida como experiencia existencial.

Fuera de la imagen, el espectador (o actor, en los procesos de interactividad contemporáneos) se sitúa ante ella de una determinada manera que establece su percepción de la misma, al tiempo que la propia imagen, o fenómeno visual, lo coloca en una posición social que articula su identidad dentro de este marco. Percibir, ser receptor de una imagen o un usuario de la misma, significa en primer lugar iniciar un juego entre la identidad social y la identidad individual.

Dentro de la imagen, en la propia estructura de la misma, se instalan los resultados de una imaginación que también se divide en los ámbitos social e individual, puesto que pertenece al autor entendido a la vez como individuo y como factor de la sociedad que lo acoge y lo produce. Esta imaginación baraja valores e ideas en una constante reconfiguración que va de lo figurativo a lo discursivo sin nunca detenerse definitivamente en uno de los polos, excepto cuando finalmente se materializa en una imagen. Por otro lado, también debemos tener en cuenta que la imagen, en su proceso de configuración, constituye la cristalización de la serie de parámetros culturales y estilísticos que forman el contexto del que la imaginación se nutre.

No se trata de considerar que las imágenes son la suma de todos estos factores, ni de suponer que constituyen la visualización de alguno de ellos en concreto. Las imágenes proceden, por el contrario, del proceso de circulación de un significado que transita por todos ellos exponiendo a cada momento una parte de este flujo. Quizá sea por ello que las imágenes en movimiento que irrumpen en la cultura en el siglo XIX pueden considerarse la extensión lógica de los fenómenos visuales de carácter estáticos que hasta ese momento predominaban: en este sentido, el movimiento sería, entre otras muchas cosas, la expresión de ese flujo significante que caracteriza a toda imagen, pero que sólo en aquellas en movimiento se vuelve explícito y se convierte en plataforma para nuevas expresiones del significado. Si aceptamos esta premisa, veremos que cobra sentido una cierta teleología de las tecnologías audiovisuales que culminan en el ordenador, considerado como se sabe un dispositivo equiparable al cerebro humano. Contra los que insisten en una historia de la imagen que avanzaría siempre

hacia un realismo cada vez mayor, es decir, hacia una equivalencia cada vez más grande con la realidad, podría plantearse otra propuesta que, desde la perspectiva tecnológica, nos indicaría que primero la fotografía, luego el cine, más tarde la televisión y finalmente la imagen digital lo que harían sería ir equiparando cada vez más las representaciones visuales con las mentales. Es decir que las tecnologías no serían cada vez más realistas u objetivas, sino más subjetivas. Esto es lo que parece desprenderse de la verdadera historia de la imagen técnica que se inicia fundamentalmente con la fotografía. Pero no conviene detenerse nunca en visiones lineales de la historia, puesto que ésta es mucho más compleja de lo que parece: en nuestro caso, por ejemplo, es posible que ambas versiones del desarrolló de las imágenes tengan razón o que no la tenga ninguna de las dos, puesto que lo que ha sucedido durante los últimos dos siglos ha sido con toda seguridad el resultado de la combinación de estas dos tendencias, junto con la intervención de otras menos evidentes.

Todo esto puede parecer muy complicado, pero en realidad no lo es tanto. Se trata simplemente de poner sobre la mesa los muy diversos factores que constituyen la fenomenología visual y su materialización en lo que denominamos imágenes para poderlos tener en cuenta a la hora de interpretar lo que vemos, tanto directamente de la realidad como a través de una representación o expresión visual de la misma. Hacemos de esta forma hincapié, no tanto en unos determinados códigos de la imagen o de la sociedad que los produce, como los que planteaba para la literatura Barthes en "S/Z" (1980) o los que postulaba en sus aproximaciones a la semiótica de lo visual, sino en los múltiples mecanismos - sociales, subjetivos, estéticos, antropológicos, tecnológicos, etc.- que intervienen en la formación de las imágenes, que así se nos presentan como formaciones compuestas por diversas capas que interactúan entre sí. Sólo de esta manera seremos capaces de comprender la imagen y lo visual.

4. Percepción y sociedad

Se preguntaba Umberto Eco si la semiosis se encuentra en la base de la percepción o si, por el contrario, es la percepción la que está en la base de la semiosis. Es decir que se trataría de determinar si percibimos a partir de unos paráme-

tros semióticos dados, y por lo tanto construidos culturalmente, o bien si por el contrario percibimos las cosas tal como son y luego iniciamos sobre esta visión transparente y absoluta un proceso de análisis semiótico. No creo que Umberto Eco se plantee la dicotomía entre la posibilidad de que veamos sin pensar o que necesariamente pensemos lo que vemos, sino que hay en sus interrogantes algo más fundamental.

La pregunta de Eco es pertinente porque traza la frontera entre dos epistemologías contrapuestas: una, naturalista, que deja tanto la visión como la realidad fuera del proceso perceptivo e instala la producción de significado en una subjetividad del observador de carácter plenamente contingente; la otra, culturalista, que considera que el propio proceso constructivo está ya determinado socialmente y que, por lo tanto, no podemos ver si no es a través de un determinado filtro culturalmente construido. Aquellos que pretenden empezar a estudiar la fenomenología de la visión a partir de su fisiología son los mismos que se decantarían por considerar que la acción semiótica es siempre posterior a la visión propiamente dicha: para ellos el proceso de ver nada tiene de complejo y, por lo tanto, se limita a una puesta en contacto de lo real con un ojo equipado con los mecanismos correspondientes (o para la neurociencia, en contacto con la adecuada disposición neuronal). De ahí que les parezcan trascendentales estos mecanismos. Sin embargo, el proceso de ver lo es todo menos simple.

Antes de continuar, fijémonos un momento en que la pregunta de Eco implica ya la aceptación del carácter lineal de los procesos perceptivos, tanto si la respuesta se decanta por un tipo de epistemología como si lo hace por la otra. Esto nos ilustra sobre la presencia de los modelos mentales en las tomas de posición ideológicas, incluso en aquellas que se pretenden neutras, como sucede con las científicas. Eco, en este caso por lo menos, se inscribe al hacer la pregunta en un determinado modelo mental caracterizado por su condición lineal y mecanicista. Una postura que encontramos por otro lado expresada de formas muy diversas. Así, por ejemplo, Alain Renaud afirma que la imagen es la representación de lo visible: muestra la visibilidad cultural (Anceschi,1990:14). También aquí el proceso comunicativo implícito es unidimensional, aunque esta unidimensionalidad parece diluirse un poco al estar relacionada con un fenómeno como la cultura que es muy amplio. Pero, aún así, se asume una geografía implícita: a un lado está la cultura y al otro la imagen y ambas se comunican o se corresponden mediante un proceso que no parece admitir contradicciones ni fisuras.

Ya hemos visto que esto no es así, que ver y representar son formas afines de lo mismo que se generan a través de interacciones mutuas y con otros factores que no admiten linealidades ni mecanicismos. Vale la pena que tengamos en cuenta esta presencia de marcos conceptuales latentes a la hora de analizar fenómenos visuales, ya que en estos los modelos mentales se hacen esencialmente visibles.

Por otro lado, con su propuesta, Renaud responde a la pregunta de Eco privilegiando el carácter construido de la percepción, pero de alguna forma parece trasladar el peso de esta construcción a la propia sociedad, a la condición visual

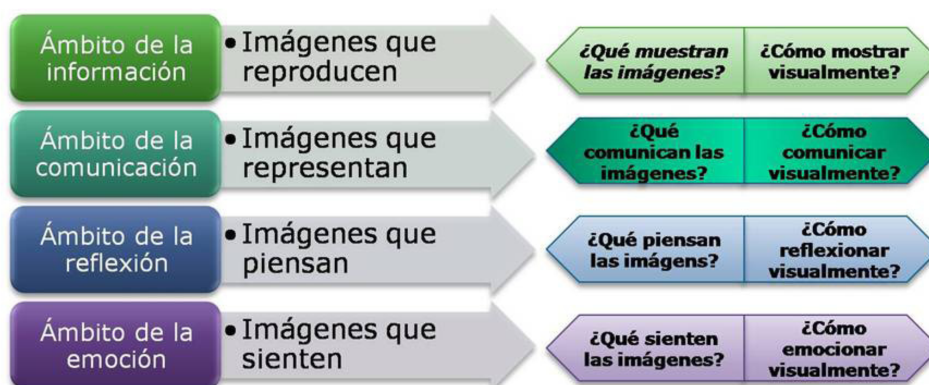


Figura 1

de la misma: no es sólo que nuestra visión estaría culturalmente condicionada para actuar de determinada manera, sino que la propia sociedad, en confabulación con la visión, establecería una determinada visibilidad, un régimen de lo visible. La afirmación de Renaud es esencialmente realista, aunque implica algo fundamental, a saber que lo real no coincide con la totalidad del mundo, sino que es una forma social, una forma construida socialmente. Así lo constata, con más contundencia, Deleuze, a partir de las ideas de Foucault: «cada formación histórica ve y deja ver todo lo que puede, en función de sus condiciones de visibilidad» (1986:66) por lo que lo visible es aquello que se puede ver, lo que la sociedad deja ver e instituye que se ha de ver. Estas posturas son más complejas que la de Eco, aunque ambas responden a su pregunta en la misma dirección: vemos lo que es posible ver y, por lo tanto, la semiosis es antes que la percepción. Queda en el aire, sin embargo, la cuestión de si la estructura semiótica está instalada primordialmente en la sociedad o en la propia capacidad perceptiva: ¿es la sociedad la que construye su propio realismo o, por el contrario, nuestra percepción está ya formada de manera que vemos selectiva y valorativamente?

Mi opinión es que ambas cosas son ciertas, aunque ello no quiere decir que sean intercambiables. Cada parte posee su función y estas funciones no tienen por qué coincidir ni histórica ni estructuralmente. No se produce por tanto una relación mecánicamente ajustada entre la sociedad y los procesos perceptivos de sus miembros (como tampoco existe un mismo régimen visible para todas las sociedades y todas las distintas partes de las mismas, ni para todos los sujetos perceptivos pertenecientes a ellas).

Dicho este, debemos tener en cuenta que las propuestas de Renaud y Deleuze, a pesar de su consistencia y efectividad, siguen siendo hijas de una idea fundamentalmente errónea, sin que ello quiera decir, si se me permite la paradoja, que no sean ciertas. Lo que ocurre es que su adscripción al marco inicial que mencionaba impide que puedan desarrollar toda su efectividad. Provienen de la idea de que los procesos perceptivos se fundamentan primordialmente en un intercambio directo entre el receptor y lo real, mediado por la visión organizada semióticamente. Ya hemos visto antes que estos fenómenos son más complejos que lo que se deduce de este planteamiento y que, además, no se organizan linealmente, sino de forma arquitectónica e incluso orgánica. No son ni unidireccionales ni se mantienen estáticos: se trata, por el contrario, de procesos que pueden captarse total o parcialmente, pero que están siempre presentes a través de una totalidad en continuo movimiento.

5. Modos de la imagen

No hay una sola modalidad de imagen o, dicho de otra manera, las imágenes pueden ser muchas cosas a la vez, y casi siempre lo son. Para empezar lo que evidentemente será un largo proceso de lectura, aprendizaje, comprensión y, finalmente, de correcta asimilación visual de las imágenes, podemos considerar que éstas pueden dividirse según sus diferentes funciones primarias:

1. Función informativa de la imagen (la imagen constata una presencia)
2. Función comunicativa de la imagen (la imagen establece una relación directa con el espectador o usuario)
3. Función reflexiva de la imagen (la imagen propone ideas)
4. Función emocional de la imagen (la imagen crea emociones).

De esta misma clasificación se desprende de inmediato que difícilmente estas funciones pueden aparecer por separado, aunque, desde una perspectiva estrictamente pragmática, pueden desarrollarse prácticas que privilegien alguna de las funciones sobre las demás.

5.1. Función informativa de la imagen

Si contemplamos las imágenes desde el ámbito de la información, consideraremos que son imágenes que reproducen algo de cuya existencia se nos quiere informar. En este caso, un primer acercamiento a este tipo de imágenes puede efectuarse contestando a la pregunta sobre qué no están mostrando. Posiblemente su función informativa se agote en la constatación de aquello que vemos concretamente en las mismas: es una constatación y al mismo tiempo, una descripción. La intensidad de este proceso descriptivo dependerá del formato de la imagen, de si es o no una imagen en movimiento, por ejemplo. Ello nos lleva a una interrogante más fundamental: ¿cómo se muestran las cosas visualmente? Un investigador realista no se haría esta pregunta, sobre todo desde el invento de la fotografía, que es cuando en verdad aparecen las imágenes que pretender ser puramente informativas. Para ese investigador, no habría otra cosa que un proceso mimético, automático, de impregnación de la imagen, de manera que ésta reproduciría literalmente lo real. Es curioso cómo seguimos considerando que esto es así incluso en aquellas imágenes, como las pictóricas, en las que obviamente el proceso de mostración tiene un carácter creativo y, por tanto, nada automático. La fotografía nos ha llevado a pensar, retroactivamente, que todas las imágenes que guardan determinadas proporciones miméticas con lo real son equivalentes a una reproducción mecánica y automática de ello. Lo que debemos hacer, en lugar de dejarnos llevar por inercia realista que destilan las imágenes técnicas, es por el contrario proyectar sobre ésta aquellos métodos de interpretación que aprendemos a través de las imágenes claramente construidas.

Las imágenes informativas son de muchos tipos, tantos como cosas queramos exponer a través de ellas: una foto de periódico es una imagen informativa, pero también un cuadro de Delacroix puede serlo, especialmente para nosotros

a quienes nos resulta fácil contemplarlo como un documento histórico. La foto del periodista es informativa a un primer nivel cuando aparece en un periódico, pero su factor estético puede cobrar valor fuera del contexto de la noticia a la que se refiere. De la misma manera, en el cuadro de un pintor lo primordial es el factor estético pero inmediatamente detrás puede venir el factor informativo, si el cuadro es realista.

A veces, este factor informativo puede aparecer en primer término incluso en una obra que es fundamentalmente un producto artístico y ésta siendo consumida como tal. La pintura de Théodore Géricault "La balsa de la Medusa" es un buen ejemplo de ello. La pintura fue ejecutada en 1816 en medio del escándalo que siguió a una tragedia marina ocurrida tres años antes cuando el barco francés "La Meduse" naufragó a unas cincuenta millas de la costa del Senegal y una balsa improvisada que transportaba a casi ciento cincuenta personas, la mayoría tripulantes del barco, fue abandonada por los botes de salvamento que llevaban al capitán y al aristocrático pasaje, los cuales inicialmente la habían estado arrastrando. El cuadro de Géricault , es una obra de arte que en su momento tuvo una función informativa para la sociedad francesa en cuyo imaginario la tragedia y la infamia del suceso trataban de cobrar forma. Para nosotros, sin embargo, esta primera función informativa (pero también emotiva) ha dejado de tener un sentido inmediato y la obra nos llega primordialmente a través de uno de los factores iniciales, el artístico.

5.1. Función comunicativa la imagen

Cuando hablamos de la función comunicativa de la imagen nos referimos a aquellas imágenes que pretenden de manera esencial establecer una relación directa con sus espectadores o usuarios, ya sea para requerirles una acción, para instruirles sobre determinado proceso o simplemente para transmitirles una información específica de interés o utilidad inmediatos. Todas las imágenes tienen una función comunicativa, ya que todas ellas son confeccionadas para relacionarse con alguien, aunque sólo sea el mismo autor en los casos más extremos, pero ello no impide que podamos aislar del cúmulo de imágenes posibles aquellas cuya función específica es establecer esta comunicación y lograr un resulta-

do inmediato de la misma. En gran medida, las imágenes de la propaganda política y las publicitarias pertenecen esencialmente al ámbito de la comunicación, aunque puedan ser también emotivas, por ejemplo. Una imagen o un proceso visual destinado a dar instrucciones sobre una determinada actividad también es una buena muestra de este tipo de imágenes. Si las imágenes informativas se limitan a reproducir, las imágenes comunicativas representan. Las primeras reproducen algo y, por lo tanto, informan de esa presencia: por ejemplo, los dibujos realizados por los primeros expedicionarios que viajaban al Nuevo mundo. Su interés era reproducir las plantas, el paisaje y las personas que veían para transportar esa reproducción a la metrópoli. Representar implica algo más que simplemente reproducir. Esto no quiere decir que puedan existir imágenes que sólo reproduzcan sin representar, pero recordemos que estamos hablando de funciones y no de la fenomenología completa de las imágenes. Representar implica establecer una distancia formal con respecto al referente. En este sentido, la inmensa mayoría de las imágenes representan algo, incluso aquella que sólo pretender reproducirlo.

Por lo tanto, la pregunta que debemos hacernos ante una imagen comunicativa es acerca de qué pretende comunicar esa imagen: de esta manera, desgajaremos la función estrictamente comunicativa de las otras capas que pueda llevar incorporadas. Este proceso analítico es importante en aras a la claridad de las distintas funciones que puede desarrollar una misma imagen y también porque nos permite hacernos la consiguiente pregunta sobre cómo se efectúan los procesos de comunicación, aislando de esta manera uno de los mecanismos retóricos posibles. Estas operaciones no tienen necesariamente como objetivo la confección de una taxonomía de todas las imágenes posibles, sino que su productividad se encamina más a la comprensión de las distintas formas a través de las que una imagen, cualquier imagen, puede relacionarse con quienes las observan o las usan. Debemos tener en cuenta, sin embargo, que el alcance estético y operativo de estas funciones varía según el tipo de imagen y que puede experimentar transformaciones muy drásticas, no sólo en las imágenes en movimiento, sino en las que proponen algún tipo de interactividad activa.

De momento, hemos aislado las funciones informativa y comunicativa y, por lo tanto, podemos dejar abiertos estos dos ámbitos para ampliarlos posteriormente.

5.2. Función reflexiva de la imagen

Adjudicarle a las imágenes una función reflexiva puede llevar fácilmente a la confusión de creer que estamos refiriéndonos al pensamiento de su autor expresado a través de sus imágenes. En este caso, todas las imágenes tendrían una función reflexiva, puesto que no hay ninguna que no tenga una intención adjudicable a quien la hizo y esta intención, por mínima que sea o por mucho que esté escondida detrás de una práctica artesanal, implica determinadas ideas y su procesamiento. En este sentido, todas las imágenes serían también, además de informativas y comunicativas, reflexivas.

Pero es necesario profundizar un poco más en este ámbito para determinar que existen dos tipos de imagen más activamente reflexivas. El primer tipo se refiere a aquellas imágenes utilizadas por su autor expresamente para exponer su pensamiento. No son por tanto imágenes que provengan de una reflexión externa a las mismas o que contengan un proceso reflexivo como un componente más de su estructura, sino imágenes expresamente escogidas o confeccionadas para pensar mediante las mismas. Estaríamos aquí descubriendo, casi de pasada, un nuevo pliegue en la fenomenología visual que se referiría al uso de las imágenes de archivo o imágenes, podríamos decir, de segunda mano, que se desarrollaría a partir de los fotomontajes y collages hasta llegar a los actuales films basados en metraje encontrado o a los films-ensayo. Tengamos en cuenta esta nueva modalidad paralela, en la que profundizaremos más adelante. Pero recordemos que no sólo del uso del archivo, entendido en un sentido general, proviene esta subcategoría de imágenes reflexivas. Ya he dicho antes que pueden ser también imágenes producidas directamente para fundamentar una reflexión. La imagen digital es una buena cantera de este tipo de imágenes, por la capacidad transformativa de las mismas, pero no es la única. De hecho, cualquier tipo de imagen puede ser confeccionada para expresar un pensamiento a través de su estructura, lo cual no quiere decir que todas las imágenes por si mismas contengan esta cualidad. Para ello, esta estructura debe tener como fundamento principal el proponer una reflexión. Ron Burnett se pregunta cómo piensan las imágenes en un libro del mismo título: *How Images Think* (2004), pero la respuesta que obtenemos los lectores no se refiere al tipo de imágenes del que estamos hablando, sino a las modalidades contemporáneas de la imagen, especialmente aquellas más relacionadas con el ordenador, de las que se extraen los

fundamentos fenomenológicos: no se trata, por lo tanto, de saber cómo pueden llegar a *pensar* las imágenes, sino de pretender que todas piensan, especialmente las contemporáneas, y examinar los modos en que lo hacen. Como puede adivinarse fácilmente por lo dicho, no es éste nuestro propósito.

Tampoco estamos refiriéndonos a imágenes que nos hagan pensar, porque todas nos hacen pensar de una manera u otra: el pensamiento no es aquí el resultado de la imagen, ni tampoco la imagen es exactamente el resultado de un pensamiento, sino que este pensamiento se halla inscrito, en su desarrollo, en la propia imagen. Son imágenes que se utilizan para pensar y, por tanto, podríamos denominarlas imágenes-pensamiento, utilizando estos conceptos híbridos que tan necesarios son en un momento en que aparecen nuevas configuraciones para las que no tenemos denominaciones concretas.

El segundo tipo de imágenes activamente reflexivas tiene que ver con aquellas en cuya visualidad está implicado un pensamiento que, por lo tanto, exponen de manera que podríamos denominar autónoma: imágenes que piensan por sí mismas, más allá de la intención expresa del autor o del uso reflexivo que este quiera darles. ¿Es ello posible?

Si recuperamos la idea expuesta anteriormente sobre la visibilidad social: aquello que determinada sociedad permite ver y establece qué es significativamente visible, veremos que las imágenes sí que pueden expresar un pensamiento por sí mismas, ya que mediante sus presencias y sus ausencias elaboran el negativo de esos límites de la visibilidad. Determinadas imágenes, por su relación con sectores social y culturalmente sensibles en un momento dado, son más susceptibles que otras para acarrear este especial significado, y estudiando las mismas podemos ver el fundamento epistemológico de un pensamiento social. Lo que ocurre en lo social puede ser trasladado a lo individual. Si recurrimos a los conceptos del psicoanálisis, sin necesidad de adoptar plenamente los fundamentos de la teoría, podemos referirnos a imágenes que son sintomáticas de un pensamiento inconsciente y que por lo tanto revelan los mecanismos de pensamiento profundo.

Es obvio que, en estos casos, no nos estamos refiriendo a procesos reflexivos racionales, sino a pulsiones sociales o individuales que están, sin embargo, fundamentadas en estructuras mentales que, si se verbalizan, corresponden a un pensamiento por muy estandarizado que sea: las ideologías están relacionadas con este tipo de pensamiento y, por lo tanto, también podemos rastrear en de-

terminadas imágenes ciertas estructuras ideológicas. Todo esto nos lleva además a descubrir la riqueza significativa de las imágenes: cómo unas más que otras, pero en general todas ellas, son un contenedor de expresiones varias y complejas que es necesario desentrañar. Digamos, aunque sea de paso, que este proceso de desentrañamiento significa, entre otras cosas, pensar las imágenes. Esta posibilidad de pensar las imágenes se desarrolla, como vemos, mediante una serie de operaciones hermenéuticas como las que estamos poniendo de manifiesto a través de esta serie de descripciones.

Pensar las imágenes no es, sin embargo, pensar con las imágenes ni el acto cubre tampoco esta operación última por la que las imágenes expresan por sí mismas un pensamiento o un proceso de pensamiento independientemente de la intención con la que han sido hechas. Propongamos otro ejemplo del funcionamiento de estas últimas. Mieke Bal se pregunta cómo piensa el arte. Se trata, en principio de un interrogante parecido al que lanza Burnett en el terreno de las imágenes contemporáneas, pero que parte de las imágenes clásicas para llegar a la vertiente artística de las mismas. De todas maneras, la respuesta que ofrece Bal está más cerca del fenómeno de unas imágenes que piensan por sus propios medios: «ciertas ideas largo tiempo olvidadas emergen conjuntamente con formas y colores, motivos y tonos, superficies y sustancias, en el "pensamiento" de los artefactos visuales contemporáneos»[5], nos indica la autora proponiéndonos otro de los caminos por los que las imágenes *piensan*.

5.3. Función emocional de la imagen

Cuando se habla de emociones relacionadas con la imagen, se piensa inmediatamente en la emoción estética que ha articulado la historia del arte desde sus inicios en el ciclo cultural que proviene del Renacimiento. Sin embargo, durante el pasado siglo este tipo de emoción se ha hecho mucho compleja de lo que había sido hasta ese momento, a la vez que experimentaba diversas transformaciones.

5. Mieke Bal, *Contemporary Art. Preposterous History,* Chicago, University of Chicago Press, 1999, p. 23.

De nuevo hay que afirmar ahora, como he venido repitiendo a lo largo de este capítulo al revisar los distintos modos de la imagen, que todas las imágenes participan de un modo u otro de las funciones que venimos estudiando. Por lo tanto, también es una prerrogativa de todas las imágenes el despertar algún tipo de emoción en el espectador. Queda en el aire la cuestión básica de si nuestras emociones no estarán ligadas a lo visual de una manera mucho más directa de lo que se ha venido pensado. Es decir, si la emoción estética no será más que la punta de un iceberg que contiene toda nuestra arquitectura emocional. De manera que lo que llamamos estética no sería más que una forma de calificar una propiedad emocional intrínseca de toda función visual, estuviera o no ligada a la producción de lo que se ha considerado el correlato de esa estética, es decir, la belleza. Por lo tanto, no nos emocionaríamos sólo ante lo bello (ni siquiera teniendo en cuenta que ésta es una apreciación subjetiva), sino que nos emocionaríamos, en un grado o en otro, ante lo visible, ante lo que vemos y, más aún, si lo vemos representado. La representación visual sería, de esta manera, una forma de controlar nuestras emociones ante lo visible.

También al oído podría aplicársele parecida función de interfaz con nuestras emociones. Pero no estoy seguro de que podamos afirmar que cualquier clase de sonido despierte emociones, a menos que consideremos emocional cualquier tipo de alteración de nuestro espíritu, lo cual es perfectamente posible. Pero aún en este caso, deberíamos considerar un factor añadido a lo visual en este campo. Podemos estar de acuerdo en que ambos sentidos, el oído y la vista, son dispositivos igualmente emocionales en sus fundamentos, pero puede que el oído, quizá por una cuestión cultural que los ciegos no compartirían, sea un sentido paradójicamente más realista que la visión. En cualquier caso, la función estética está mucho más escondida en la estructura auditiva que en la visual: para alcanzarla, es necesario elaborar mucho más el sonido que la imagen. El hecho de que en el resto de los sentidos –olfato, gusto y tacto- todavía sea más difícil, haya que profundizar más, para alcanzar una emoción básica y, sobre todo, para poder controlarla, prueba que existe una jerarquía en este ámbito, por mucho que pueda estar culturalmente construida y que, por consiguiente, pueda ser en algún momento modificada[6].

6. Es posible que esto no rija en el caso de determinados especialistas, como por ejemplo los *gourmets*, los *sommeliers* o cuando existe un impedimento sensorial como ocurre con los ciegos: pero estos son casos excepcionales y, además, sigue siendo difícil elaborar una estética de estos sentidos que vaya más allá de un catálogo de impresiones más o menos racionalizadas.

Según Wollheim, las emociones son un fenómeno mental que surge de la interacción entre los estados mentales y las disposiciones mentales: «Cuando, como ocurre normalmente, un suceso externo causa un estado mental, la cadena causal que va desde el primero al segundo pasa a través de diversas disposiciones relevantes, que filtran el suceso externo. Si el suceso externo determina el estado mental en el que finaliza la cadena, lo hace solamente en conjunción con esas disposiciones»[7]. De nuevo nos encontramos ante un ejemplo del pensamiento lineal que ya hemos detectado antes y que sigue fundamentando nuestra forma de pensar. Quizá si lo examinamos desde la perspectiva de la visión, y por añadidura de lo visual, podemos variar sustancialmente este enfoque.

Nuestra visión se sustenta en determinados estados mentales de carácter emocional, no tanto porque estos sean el resultado de sucesos externos, sino porque la construcción cultural esa visión, es decir, aquello que podemos ver y el modo en que lo podemos ver, implica ya la existencia de estados mentales-emocionales ligados a la misma, en consonancia con determinados sucesos externos. En este caso, es necesario ampliar el concepto de suceso externo para desplazarlo desde su concepción tradicionalmente puntual –un estímulo, un dato, un objeto- hasta una idea más desarrollada del mismo. Un suceso no puede ocurrir separado de otros sucesos ni de un escenario que los acoge, de la misma manera que no puede comprenderse ni asimilarse, si no es en relación a actores ausentes que se implican en cada uno de los factores señalados. De esta manera, no es necesario suponer que disponemos de un almacén de estados mentales aplicables a cada uno de los sucesos externos posibles, incluso los inesperados, sino que basta con admitir que los estados mentales-emocionales están relacionados con un número determinado de paisajes de lo real que pueden combinarse entre sí para producir situaciones nuevas. No hay una mecánica de las emociones que relacione éstas directamente con los sucesos, o viceversa.

La calidad de estos paisajes de lo real puede comprenderse precisamente cuando los ponemos en relación con los equivalentes paisajes del pensamiento, como los denomina Martha C. Nussbaum[8]. Estos paisajes del pensamiento son primordialmente paisajes emocionales que filtran los tránsitos cognitivos en las distintas direcciones en que estos circulan: mente-realidad, memoria-presencia, símbolo-imaginación, razón-pasión, etc.

7. Richard Wollheim, *On the Emotions,* Londres, Yale University Press, 1999, p. 3.

8. Martha C. Nussbaum*, Paisajes del pensamiento*, Barcelona, Paidós, 2008.

Desde esta perspectiva, las imágenes propiamente dichas serían la representación emocional de esta confluencia entre paisajes reales y paisajes emocionales. Es decir que constituirían la plasmación visual de los estados mentales que resultan de experimentar lo real a través de una emoción. En este contexto, las imágenes emocionales serían aquellas que colocarían este factor emocional en un primer plano, como expresión expresa del mismo o de alguno de sus correlatos, mientras que en el resto este factor podría ser uno entre tantos, aunque cognitivamente hablando pudiera considerarse, como he dicho, fundamental.

No puede terminar aquí, sin embargo, la descripción de las relaciones que se establecen entre lo emocional y lo visual. Hay muchos factores que determinan estos nexos, como por ejemplo la existencia de las imágenes técnicas que, en principio, parece que podrían distorsionar el planteamiento establecido, puesto que se considera que este tipo de imágenes, a partir de la fotografía, elimina precisamente cualquier vestigio de subjetividad en la captación de imágenes de lo real. Por lo tanto, se supondría que, en el momento en que estas imágenes intervienen, las emociones quedarían absolutamente apartadas del proceso. A lo largo de este estudio, tendremos ocasión de comprobar que esta postura no es más que una ilusión dependiendo más de un deseo, es decir de una emoción, que de una realidad. Baste apuntar ahora el hecho de que la objetividad, o carencia de emociones, es una emoción en sí misma que además se experimenta emocionalmente.

Se regresamos ahora al concepto de estética, podremos comprender mejor cómo se transforma, según he apuntado antes, en una serie de funciones más complejas. Por ejemplo, la publicidad podría ser considerada hoy en día como una forma heredera de la antigua función estética del Romanticismo, encargada de la educación de los sentidos, o, más directamente, del concepto decimonónico de educación sentimental. Sólo que en su caso se trata de una educación industrializada de la sensibilidad o de las emociones que tiene un finalidad externa a estos ámbitos. La antigua educación preparaba a los receptores para disfrutar con mayor intensidad de los fundamentos generadores de la misma función educativa: es decir, la educación estética iba encaminada al disfrute de los valores estéticos (por ejemplo, las manifestaciones ligadas con la belleza o con lo sublime). La nueva función educativa de la publicidad va dirigida, por el contrario, a producir el consumo y, por lo tanto, convierte la estética en instrumental. Lo que importa no es, por ejemplo, que se sepa apreciar la belleza de un automóvil,

sino que el automóvil se convierta en el sustituto de cualquier belleza posible (aunque sólo sea en el lapsus de tiempo que transcurre entre el mensaje publicitario y la culminación del consumo, en este caso la compra del automóvil). Ello no quita, sin embargo, que la publicidad sea una de los mejores ejemplos de imagen emocional. Toda imagen persuasiva lo es, como la propaganda política: son imágenes que colocan el carácter emocional de toda visualidad en primer término y lo utilizan como motor para provocar determinados estados mentales y para provocar, finalmente, una acción concreta. En este sentido, hay en ellas el germen de lo que se denomina interactividad y que caracteriza gran parte de las imágenes contemporáneas, especialmente las relacionadas con el ordenador, y en concreto con los videojuegos.

Para comprender la importancia fenomenológica de estos hay que acudir necesariamente a lo que hemos dicho de la relación entre imagen y emoción, pero también a esa noción de interactividad que tiene su origen en regiones que parecen no tener nada que ver con la noción moderna de la misma, como son las que acogen a la publicidad o a la imagen persuasiva en general.

6. ANÁLISIS DE LA IMAGEN

6.1 La prehistoria de la imagen

A la imagen, ya lo estamos viendo, es posible aproximarse por muy distintos caminos. Algunos de ellos son engañosos, puesto que colocan la imagen como señuelo para poder hablar más del camino que se supone que nos lleva a ella que no de ella misma. Sucede así con la aplicación a la fenomenología visual de los grandes relatos teóricos que han articulado nuestra cultura de forma totalizadora y excluyente, desde el marxismo al psicoanálisis, desde la lingüística al existencialismo, por citar los más relevantes. En todos estos casos, cuando se han aplicado su metodología y sus principios al universo visual, la peculiaridad de éste ha quedado eclipsada por el filtro impuesto por la teoría correspondiente: la imagen ha servido más de ejemplo de los presupuestos teóricos que de otra cosa. Esto no quiere decir que una aproximación a la imagen canalizada por estas disciplinas no sea relevante. Lo es pero de forma subsidiaria: primero es necesario

saber interrogar la imagen directamente, explorar su fenomenología antes de poder empeñarla en una operación que ya tiene sus particulares intereses y que ignora las peculiaridades de lo visual.

Los tipos de imagen a los que nos enfrentamos son innumerables y han aumentado todavía más en la edad moderna al iniciarse durante la misma una simbiosis muy profunda entre lo visual y lo tecnológico. Además, los estudios visuales no sólo deben ceñirse a las imágenes específicamente visibles, sino también a los fenómenos mentales relacionados con las mismas, del mismo modo que no sólo es imagen el objeto material que se ofrece a nuestros ojos como alternativa de la realidad que lo desborda, sino todo cuando esta realidad nos ofrece a la vista, ya sea de origen natural o artificialmente construido. Lo cierto es que, desde la perspectiva de la fenomenología de la visión, lo natural no es más que una base que nuestra percepción se encarga de modificar a través de una serie de plantillas culturalmente construidas. Mieke Bal considera que «los objetos poseen una cierta elasticidad a los significados proyectados sobre ellos: son lugares en los que la formación discursiva se entrecruza con ciertas propiedades materiales» (2004:27). Es por ello que realidad e imagen tienden a equiparse en cuanto a que ambas son el resultado de una misma cultura actuando a distintos niveles. Para Paul Virilio, todas las imágenes forman una esfera de lo visual en cuyo interior sus múltiples fenomenologías interactúan incesantemente. En una época más clásica que la nuestra, una sistematización de los distintos tipos de imagen podría servir para trazar el mapa de la realidad visual del momento, pero en la actualidad sólo podemos utilizarla como punto de partida de la búsqueda de una red de implicaciones a la que no es posible verle fin: no existen ya las imágenes puras y su impureza está en continua mutación. A lo largo de este libro se intentarán poner de manifiesto distintos aspectos de esta cambiante red, pero para empezar quizá sea conveniente recurrir a una de las clasificaciones tradicionales y empezar por ella a pesar de sus evidentes carencias.

W. J. T. Mitchell[9], al tratar de responder a la pregunta de qué es una imagen, procede a la descripción de sus distintos tipos que he intentado resumir mediante el cuadro que sigue (figura 2). Se trata de establecer los límites dentro los que se movía el fenómeno visual en nuestra cultura hasta hace bien poco: ¿qué querían decir los filósofos, los científicos, los artistas cuando hablaban de imagen?

9. W.J.T. Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology,* Chicago, The University of Chicago Press, 1987.

El esquema parte de un tópico que, a pesar de su evidente reduccionismo, ha influido profundamente en la concepción de la imagen que ha tenido nuestra cultura. Según esta idea asimilada culturalmente, el concepto de imagen equivaldría al de analogía, parecido o semejanza. No parece que esta equivalencia fuera del todo cierta ni en la prehistoria, si es que queremos remontarnos a ella para pensar en los orígenes de la imagen. La reproducción visual siempre ha tenido otras funciones que las meramente miméticas, aunque hayan sido éstas las que durante un largo período de tiempo hayan supuesto su mayor atractivo. Las imágenes han estado siempre relacionadas con la técnica, con la magia y la religión, y han establecido un puente muy interesante con la expresión oral y escrita, sin olvidarnos por supuesto de su vínculo trascendental con la imaginación. No se trata, sin embargo, de dar a entender que Mitchell ignora estas vertientes, sino de constatar, a través de su planteamiento inicial, el hecho de que imagen y copia han sido sinónimos durante largo tiempo y que, para muchos, aún lo siguen siendo, lo cual ha dificultado y dificulta la perfecta comprensión se los fenómenos visuales.

Mitchell divide las imágenes a partir de las distintas disciplinas que se han ocupado de ellas: la historia del arte, la física, la filosofía y la psicología. Seguimos instalados en la época clásica, puesto que a lo largo del siglo XX, estas disciplinas han variado considerablemente, aunque también es verdad que se han ocupado más o menos del mismo tipo de imágenes básicas, como las que enumera el autor: imágenes gráficas, ópticas, perceptuales, mentales y verbales. Las distintas clases de imagen que se agrupan en el interior de cada una de estas tipologías pertenecen a una serie de apartados que vale la pena aclarar porque en algunos casos se superponen entre sí, cuando penetramos un poco en sus características más particulares. Así por ejemplo las imágenes que aparecen durante la segunda revolución industrial y cuya fenomenología alimenta la visualidad contemporánea –imágenes técnicas- pueden ser consideradas tanto imágenes ópticas como perceptuales. Además, si por un lado son imágenes físicas, es decir, imágenes estables que podemos ver, por el otro no tienen la consistencia ni la estabilidad de las imágenes gráficas propiamente dichas.

Finalmente, están situadas a medio camino entre la imagen física y la imagen mental, puesto que son imágenes esencialmente fenoménicas.

Ahora ya sabemos de qué se hablaba hasta hace bien poco cuando la cultura se refería a las imágenes. No han sido sólo los estudios visuales los que han

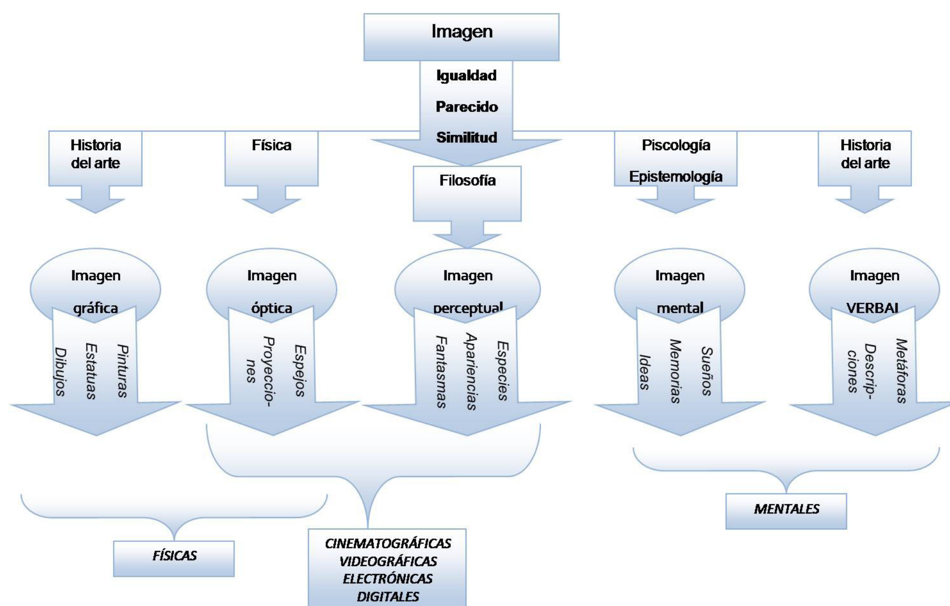


Figura 2

cambiado este panorama, aunque estos hayan contribuido a aumentar el grado de sensibilidad sobre los fenómenos visuales (en realidad, su aparición viene a ser más bien un síntoma del cambio de sensibilidad que no un motor del mismo), sino que la misma complejidad de los medios contemporáneos y el incremento de la cultura visual propiamente dicha han conseguido superar la barrera que imponían las antiguas ideas y en consecuencia han ampliado considerablemente el campo de la imagen.

6.2. Interrogar la imagen

Jean-Pierre Dautun, en un libro en el que propone diez ejemplos de análisis visual, un poco a la manera de los antiguos manuales de análisis de texto, afirma que «ver una imagen es realizar un acto muy complejo que se aplica al mismo tiempo sobre el sujeto que muestra (el contenido de la imagen) y los medios que se emplean para mostrárnoslo (el soporte de la imagen)» (1995:15).

Efectivamente, cuando analizamos una imagen no podemos separar el contenido de lo que Dautun denomina soporte, pero es necesario precisar qué queremos decir con soporte para comprender la propuesta.

Cuando Dautun habla de soportes, en realidad se está refiriendo a dos cosas distintas que presenta como si fueran una sola: la imagen y el medio. Cada imagen pertenece a un medio determinado y es producto de una técnica concreta (en la actualidad, las técnicas se han convertido en tecnologías que reúnen un conglomerado de técnicas más simples). Una escultura, una pintura o una fotografía pertenecen, respectivamente, al medio escultórico, al medio pictórico y al medio fotográfico, y la fenomenología de todos estos medios rebasa los límites de la obra, o imagen, en concreto. Esta obra tiene, sin embargo, su fenomenología particular que no puede resumirse simplemente a las propiedades del medio, de la misma manera que las características generales de éste, su modo de exposición, no pueden deducirse sólo del alcance de la tecnología correspondiente. Son tres niveles de una misma realidad, que es necesario comprender de forma separada, aunque actúen en conjunto. Por ello, puede ser un error oponer soporte a contenido, sin matizar las distintas manifestaciones posibles del soporte, las cuales nos obligaran necesariamente a contemplar el contenido también desde una perspectiva más rica, puesto que, como bien dice Dautun, ambos debe contemplarse conjuntamente.

Pero no es fácil realizar la operación unitaria que propone Dautun y por la que examinamos el contenido a través del soporte y el soporte a través del contenido, ya que «el contenido de la imagen salta a la vista, pero el conjunto de operaciones por las cuales este contenido ha podido saltarnos a la vista no se manifiesta, antes al contrario: está enmascarado por aquello que salta a la vista. Lo que se nos muestra con facilidad disimula el trayecto que ha efectuado para manifestarse: el trayecto de nuestra mirada»[10]. La imagen mimética tiene la peculiaridad de establecer una serie de mecanismos que son a la vez forma de exposición y forma de ocultamiento: el cine clásico es un ejemplo de este tipo de lenguaje generador de un alto grado de realismo que a la vez sirve para ocultar el funcionamiento de ese lenguaje, que está lejos de ser realista. Por ello cuando vemos una imagen realista, tendemos a confundirla con la realidad; por ello también cuando se nos pide que describamos una imagen, acostumbramos a describir el contenido de la misma, ignorando los resortes visuales que lo for-

10. Ibíd.

man. Para Dautun, «es necesario buscar el camino por el que la imagen se nos impone, los medios por los cuales actúa en nosotros. Ya que somos nosotros los que la hacemos hablar: lo que nos dice no proviene de ella, sino de nosotros mismos; lo que viene de ella es aquello que nos empuja a decir. Por lo tanto, lo que hay que buscar es el conjunto de medios que nos han llevado a percibir algo, y luego sacar conclusiones de esta percepción. Es necesario descubrir cómo la imagen conduce, determina (organiza e incluso, de hecho, manipula) nuestra percepción, dirige nuestra mirada y con ella las ideas que han surgido de esta mirada orientada de esta forma. Se trata de aprender a mirar cómo opera nuestra mirada»[11]. He aquí un proyecto realmente complejo que culmina en esta necesaria operación de desentrañar visualmente lo visual, esa parte de lo visual que tiene que ver con nuestra mirada y que responde a lo que en la imagen existe para completar esta mirada.

Existen varias formas de interrogar la imagen. Algunas de ellas, básicas y tradicionales, contemplan la imagen como documento y tratan de catalogarla según una serie de datos básicos. La operación se ejecuta mediante la descripción de la imagen, su interpretación y fijación del contexto. De esta forma, la imagen queda inmovilizada y lista para ser archivada, considerando erróneamente que, mediante este proceso de catalogación, ya la hemos comprendido. Pero no podemos detenernos en este ejercicio práctico porque las imágenes, sobre todo las actuales, no acostumbran a ir dirigidas un archivo, como sucedía anteriormente, sino que muchas veces la operación se invierte y las imagen surgen del archivo para volver a ser utilizadas: el fenómeno del archivo, de este archivo que es más una fuente de visualizaciones que un receptáculo de las mismas, es crucial para comprender la visualidad contemporánea. Así lo atestiguan las diferentes formas cinematográficas que se basan en estos fenómenos de apropiación de imágenes diversas o de utilización de imágenes de archivo para funciones diferentes a las que tenían en su contexto original.

Según Laurent Gerverau, la historia del arte ha conocido, a la hora de acercarse a la imagen, dos grandes tendencias que dan paso a tres funciones interrelacionadas: «de un lado, el catálogo, la descripción, que lleva ocasionalmente a la interpretación. Del otro, la voluntad de conceptualizar, de clasificar, de aportar también un juicio de valor. Operan, por lo tanto, tres funciones generales que

11. Ob. Cit., p. 16.

con frecuencia se superponen: catálogo y descripción, clasificación e interpretación, apreciación y juicio de gusto» (2000:14).

Ahora todas las imágenes nos conciernen, desde las más antiguas a las más modernas, desde las más humildes a las más ampulosas, desde las más simples a las más complicadas. Todas ellas merecen un acercamiento más complejo que amplíe los límites de la descripción y la interpretación clásicas, por medio de preguntarse ¿de qué está compuesta la imagen? o ¿a dónde va la imagen? Es decir que no se trata sólo de saber cómo está compuesta la imagen (la estructura de la imagen), sino también de conocer qué elementos, qué materiales la compone que no están directamente ligados a su mecanismo representativo, a su funcionalidad: qué mestizajes y que hibridaciones, qué deseos y qué pulsiones manifiesta o despierta. Se trata de ir más allá de lo superficial y rastrear los hilos que ligan la imagen con otras imágenes y con otros ámbitos. Así penetramos en la imagen, vamos más allá de su superficie y descubrimos el substrato inconsciente de la misma que la desliga del contexto inmediato al que pertenece.

Preguntarse a dónde va la imagen, supone ampliar por consiguiente el alcance de su interpretación: no le pedimos a la imagen que nos trasmita su información estricta, aquella para cuya comunicación parece haber sido diseñada, sino que le demandamos que nos cuente sus secretos, aquellos que nadie ha buscado manifestar cuando la confeccionaba ni nadie espera realmente recibir, pero que están en ella. Le pedimos por lo tanto que nos diga a dónde se dirige, puesto que sabemos que no hay un significado preciso que la inmovilice en el tiempo, sino que tiene un alcance mucho más amplio. De esta forma, intervenimos en la imagen puesto que nos proponemos utilizar su inercia para viajar con ella hacia el futuro, es decir, para que nos ayude a comprender nuestro presente en el viaje hace el futuro. Walter Benjamin hablaba de las imágenes dialécticas, es decir, aquellas imágenes a través de las cuales una época sueña con su porvenir. En realidad, no se trata solamente de que existan unas imágenes concretas que, en cada era, cumplan esta función, sino que ésta se encuentra en toda imagen: es una parte integrante, aunque muchas veces oculta, de la misma, una parte que es necesario saber desentrañar.

Finalmente es necesario sustituir el concepto de contexto por el de ecología. Hay una diferencia esencial entre ambos: el contexto es estático, establece sus conexiones una vez por todas y además está ligado indiscriminadamente a muchas imágenes y fenómenos al mismo tiempo, mientras que la ecología implica

un ámbito en continuo movimiento, en continua interacción, un ámbito que, además, es específico de una imagen o un fenómeno determinados. La imagen está situada en un contexto, pero se nutre y es el resultado de una determinada ecología.

Todas estas posibilidades de acercamiento a la imagen las he articulado a través del esquema de la figura 3. Parte del mismo, la que se refiere al método de análisis tradicional, proviene del esclarecedor libro de Laurent Gervereau sobre la visión, comprensión y análisis de las imágenes (2000): es un resumen de su sistema, que sienta las bases para una primera labor de organización de los materiales visuales. Vale la pena tenerlo en cuenta porque, antes de poder interrogar en profundidad las imágenes, es necesario saber de qué imágenes se trata: si son imágenes de una revista o un periódico, si son ilustraciones de una novela o de un tratado científi-

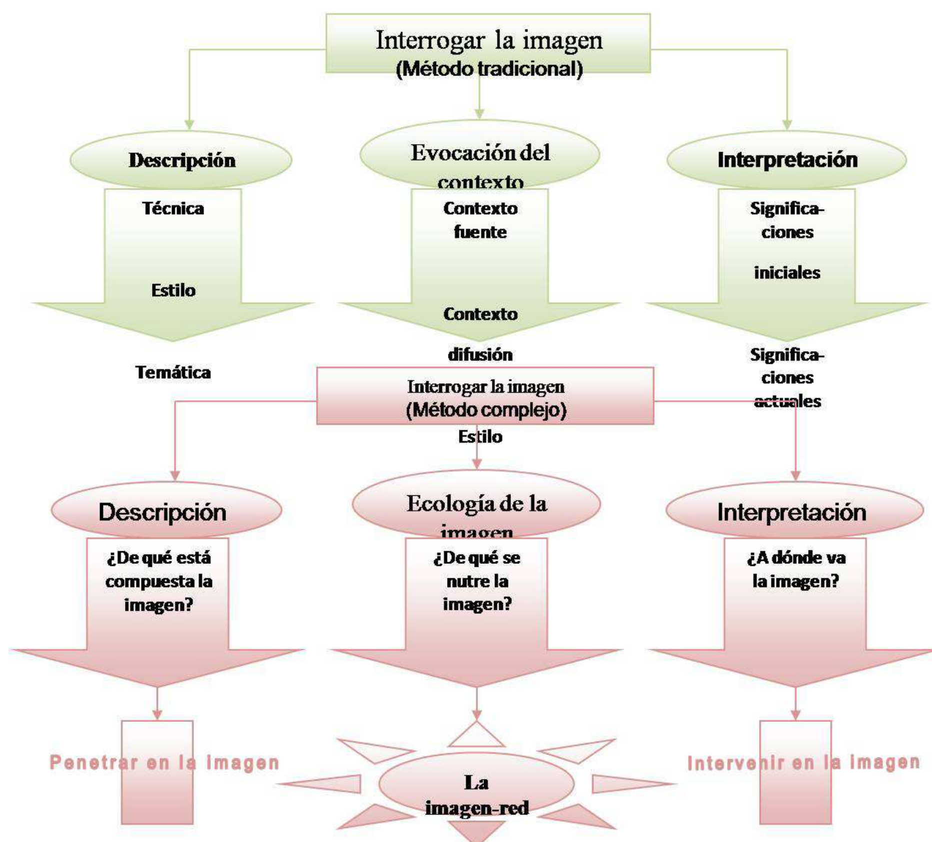


Figura 3

co: de qué tipo de documento visual estamos hablando. Queremos conocer también su estilo, su técnica, su temática. Luego buscaremos cual era su significado en el momento en que fue confeccionada y en el lugar en qué apareció, para pasar a preguntarnos luego si este significado ha cambiado con el tiempo, como sin duda habrá sucedido. Tengamos en cuenta además que muchos de los materiales con los que nos enfrentamos en la actualidad han pasado por distintos medios: una fotografía de un periódico de principios del siglo XX puede aparecer en un libro de historia, ser reproducido en una revista de finales de ese mismo siglo o ser incluida en un reportaje de televisión, etc. Es necesario tener en cuenta estas migraciones, tanto para esclarecer los orígenes reales de la imagen en cuestión, como comprender la función que pueda desarrollar la misma en su nuevo contexto. John Berger, a propósito del estudio clásico que Benjamin hace de las transformaciones que experimentan las imágenes en el momento en que pueden ser reproducidas técnicamente[12], se refiere en concreto a los cambios trascendentales que han sufrido las imágenes artísticas desde el momento en que empezaron a ser reproducidos en los libros. A partir de ese momento, no tan sólo perdían sus raíces concretas y pasaban a poderse contemplar en cualquier lugar, sino que además el tamaño de las mismas se relativizaba, ya que todas tendían a tener el mismo en el libro que las reproducía, cuando en realidad era muy posible que la diferencia de tamaño entre ellas fuera muy grande. La experiencia de las imágenes puede por tanto cambiar a través de muy diversos factores que es necesario tener en cuenta.

La segunda parte del esquema, la que se refiere a un posible método complejo, constituye mi propuesta de apertura del procedimiento tradicional de clasificar las imágenes a partir de su descripción, contextualización e interpretación, con el fin de llegar a conceptualizar el fenómeno contemporáneo de la imagen-red, es decir, la imagen que está multirrelacionada y, por tanto, se resiste a ser clasificada.

6.3. Las experiencias de la imagen

Coloquemos ante una imagen, o ante cualquier experiencia visual (incluso un paisaje o la calle de una ciudad puede servir) y tratemos de dilucidar cuantos

12. Walter Benjamin, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Obras completas (Libro I, volumen II),* Madrid, Adaba Editores, 2007.

tipos de experiencia se desprenden de esa visión. Serán muchos, sin duda, algunos de ellos circunstanciales, otros más fundamentados en lo que la imagen o conjunto de imágenes representan, pero creo que llegaremos a delimitar una serie de experiencias básicas posibles que en pueden encontrar, en un grado u otro de intensidad, en todas las manifestaciones visuales, incluso aquellas que paren surgir de la propia naturaleza. Benjamin decía que en nuestra era de la técnica, la realidad era una flor imposible y ciertamente lo es, ya que no sólo ha desaparecido tras su constante reproducción en los medios, sino que además estos han acabado creando en nosotros hábitos de visión que hacen que contemplemos lo natural, cuando verdaderamente logramos estar ante ello (¿hasta qué punto un paisaje es absolutamente natural?), a través de esquemas artificiales. Pero esto es sólo una forma de ver contemporánea y no necesariamente debe ser valorada negativamente, siempre que seamos conscientes de su existencia.

En la figura 4, pretendo exponer de manera dinámica el conjunto de estas experiencias básicas posibles y los campos epistemológicos que se desprenden de las mismas.

En primer lugar podemos entender la imagen como expresión. Estoy hablando de una expresión particular o subjetiva, dependiendo de si se trata del proyecto de un autor o bien un encargo. En los dos casos, nos encontramos ante una expresión, pero la expresión será de una categoría muy distinta si se trata de un anuncio publicitario o de una obra de arte. Con ello no pretendo hacer valoraciones, sino establecer categorías funcionales. Cuando hablamos de expresión tendemos a pensar en la versión autoral de la misma, pero en realidad, a lo largo de la historia del arte, ha habido muy pocas manifestaciones visuales que respondan a este criterio de forma tan estricta como lo pensamos nosotros. Lo que ocurre es que tendemos a aplicar a toda manifestación artística (y a considerar artísticas muchas cosas que no lo son) el mismo criterio que hemos extraído de una idea romántica del autor que se ha impuesto en nuestra cultura y que la recorre subterráneamente a pesar de que creamos haberla erradicado. Ello no quiere decir que la mayoría de obras no tengan un autor o no quieran expresar algo, sino que muchas veces esta autoría es una cuestión secundaria y la expresión no corresponde a los deseos directos de este autor, sino que puede ser, por ejemplo, la expresión de las ideas de un patrón o de una empresa. Debemos acostumbrarnos a cuestionar los conceptos de autor y de expresión, pero no abandonarlos por completo porque nos pueden seguir siendo útiles para com-

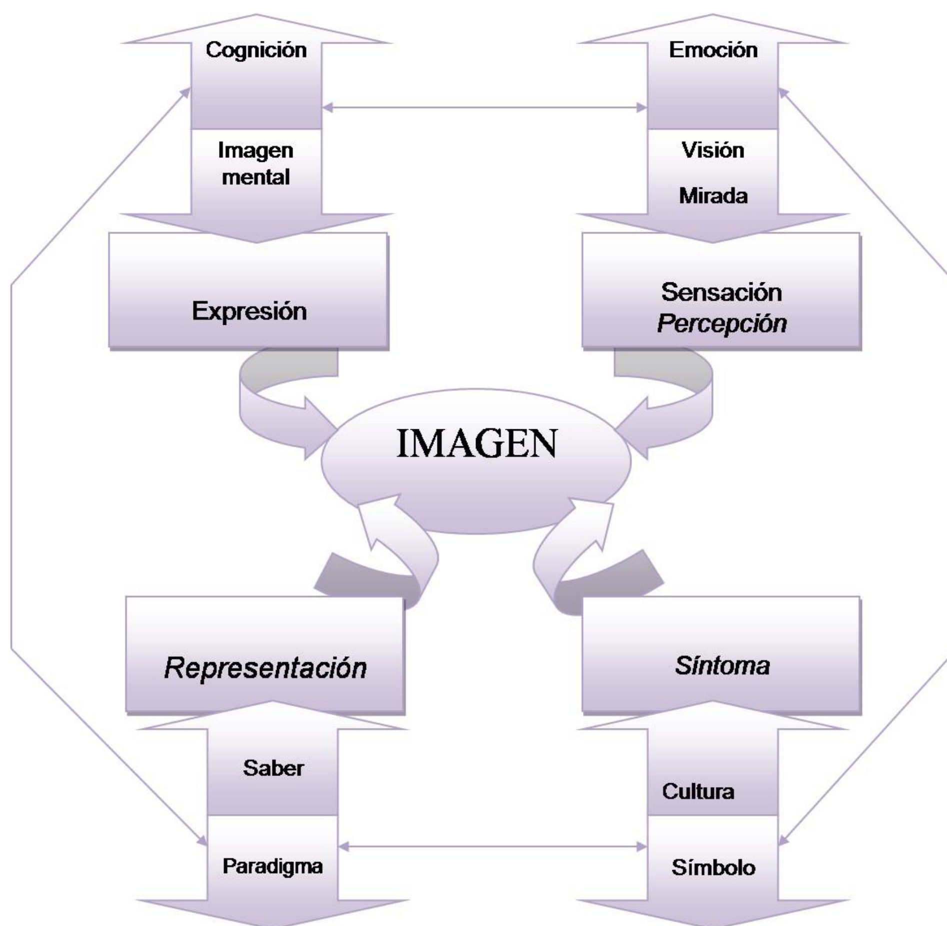


Figura 4

prender el fenómeno visual. Procuremos sin embargo que su presencia no nos oculte otras manifestaciones tanto o más importantes.

Cuando hablamos de expresión, nos estamos refiriendo, como digo, a la confección de una obra de arte pero también a la experiencia del mundo como artista. Ver el mundo a través de los ojos del arte es un tipo de experiencia que no está sólo reservado a los artistas, aunque ellos posean esta virtud de manera más acentuada, sino que, en realidad, todos experimentamos el mundo a través de los ojos de los artistas que han creado las visualidades formadoras de nuestra cultura. Alguien dijo alguna vez que Picasso había cambiado drásticamente la forma de ver la cosas en el siglo XX. Ello es cierto, pero no ocurrió de la noche

a la mañana: un día de 1907, cuando el artista expuso al público "Les demoiselles d'Avignon", sino que la revolución visual que indudablemente suponía esa pintura fue trasladándose poco a poco a ámbitos culturales más amplios, pasó de un artista a otro, de un medio a otro, hasta alcanzar la cultura popular. A la larga, Picasso nos ha influido a todos.

Aunque puede que ésta sea una forma muy elitista de considerar las cosas, puesto que, en realidad, la cultura popular ya había provocado su propia revolución formal, más o menos al mismo tiempo que Picasso efectuaba la suya. Pensemos, por ejemplo, en el comic y la experiencia fragmentaria de la realidad que supone, con respecto a la pintura realista, la fragmentación de la página en viñetas. ¿No es éste un proceso estético equiparable, a nivel básico, con el cubismo? Si lo consideramos así, veremos que cuando la nueva visualidad instaurada por Picasso alcanza la cultura popular, no hace más que regresar al punto de partida y hacer consciente a la mayor parte de la población de las sociedades occidentales de algo que su sensibilidad ya había experimentado. No deja de ser cierto que, durante el siglo XX, la pintura, es decir la imagen considerada eminentemente artística, ha tenido un mayor prestigio que otras manifestaciones interpretadas como inferiores precisamente por ser populares. Por lo tanto, un pintor parecía tener mayor posibilidad de afectar a la cultura que un dibujante de cómics, a pesar de que era muy posible que éste llegara a un mayor número de personas que aquel. Son vías distintas, cada una con su propio ritmo y su propia fenomenología: no es necesario que para salvar una, menospreciemos la otra. La noción de síntoma, que propondré luego, aclarará este punto. Pero quedémonos de momento, con un fenómeno importante que la historia de Picasso y su revolución visual ilustra perfectamente: las grandes manifestaciones artísticas, más que provocar revoluciones en la formas de ver, lo que hacen es ayudar a la toma de conciencia de unos cambios que ya habían sido experimentados por otras vías. La obra de Picasso acaba constatando lo que el ojo ya sabía por otros medios, pero esta constatación implica un salto cualitativo en la potencia de la mirada y constituye quizá la verdadera revolución.

La expresión es un factor ligado, pues, a la obra de arte, no porque ésta sea única en sus descubrimientos, sino porque es la única capaz de pensarlos y expresarlos de manera que acaben provocando la toma de conciencia sobre cambios perceptivos que otros medios simplemente aplican sin conocerlos.

El concepto de expresión nos lleva también al campo de la cognición y una vez en éste desemboca en el de imagen mental, un territorio ambiguo del que se ha querido prescindir durante mucho tiempo. Pero, como indica Hans Belting, «las imágenes mentales y psíquicas de una época (los sueños y los iconos) se relacionan de manera tan compleja unas con otras que no es posible disociarlas netamente, si no es en un sentido positivamente material» (2004:31).

Si el factor expresivo se refiere a la vertiente activa de la imagen, al motor que la genera, los conceptos de sensación y percepción están relacionados con su vertiente pasiva, con su recepción. Las teorías de la comunicación, en gran parte herederas de una tradición cibernética, nos tiene demasiado acostumbrados a considerar que las relaciones entre los emisores y los receptores son siempre lineales, de manera que los mensajes se emiten primordialmente para alcanzar su destino y que, si no lo consiguen o sólo lo hacen parcialmente, es culpa de algún tipo de distorsión del sistema, lo que se acostumbra a denominar ruido. Pero éste planteamiento, que es adecuado para máquinas diseñadas con un propósito concreto, no funciona de igual manera con los seres humanos ni con las comunicaciones culturales, especialmente con las de carácter visual. En estos ámbitos el *ruido* supera al propósito comunicativo y se convierte por tanto en el factor más importante de la comunicación. Ni todos los mensajes llegan a su destino, ni el receptor interpreta exactamente el mensaje de la forma que pretendía el emisor. Además los mensajes que éste crea y envía (si es que podemos seguir empleando esta nomenclatura) siempre son mucho más complejos de lo era estrictamente necesario. La teoría de la comunicación entre dispositivos se fundó para eliminar precisamente esta complejidad, considerada innecesaria y contraproducente, lo que dio paso a una idea de la comunicación basada en la claridad, simplicidad y efectividad lineal de los mensajes. Sin embargo, la comunicación humana, cuando no está relacionada con las máquinas (si estamos en un avión, queremos que el piloto sea capaz de interpretar mensajes claros y directos), es precisamente todo lo contrario, lo cual es una de sus necesarias distinciones. Por lo tanto, no podemos esperar que las relaciones que unen la expresión de la imagen con su percepción sean simples. Están en juego, por ejemplo, las emociones, que pueden ser efectivamente provocadas y controladas, pero que distorsiona la efectividad comunicativa. Las máquinas no tienen emociones y, por ello, puede esperarse de ellas una gran seguridad en este campo, no así los seres humanos que sobre la visión construyen una mirada, es decir, una

capacidad personal de ver conscientemente, algo que una máquina es incapaz de efectuar. Todo ello fundamenta una determinada ecología de la expresión visual que debe ser tenida en cuenta al analizar las imágenes. Ello no nos lleva a una completa incapacidad para descubrir su significado o la forma en que éste se transmite, sino que deja estas funciones siempre abiertas a otras interpretaciones, a otros hallazgos. El concepto de imagen red, al que antes he apuntado, encuentra aquí uno de sus primeros ejemplos: la imagen, el mensaje, no es una señal que parte desde el emisor como un rayo de luz en busca de un receptor que la recibe aislado de cualquier otro fenómeno, sino que es el punto central de una constelación cuya fulgor se expande en todas direcciones, algunas de las cuales alcanzan a los receptores, que a su vez son también núcleos de otra constelación receptiva abierta asimismo en múltiples direcciones (figura 5).

La comunicación visual tiene otra vertiente, que se encuentra podríamos decir entre la expresión, como voluntad que genera la imagen, y la recepción, como instancia que la acoge. Se trata de la representación, que corresponde a lo que la teoría de los mensajes denominaría medio. La voluntad expresiva, del tipo de sea, produce representaciones que son las que llegan al receptor. La representación sería así una construcción a medio camino entre el emisor y el

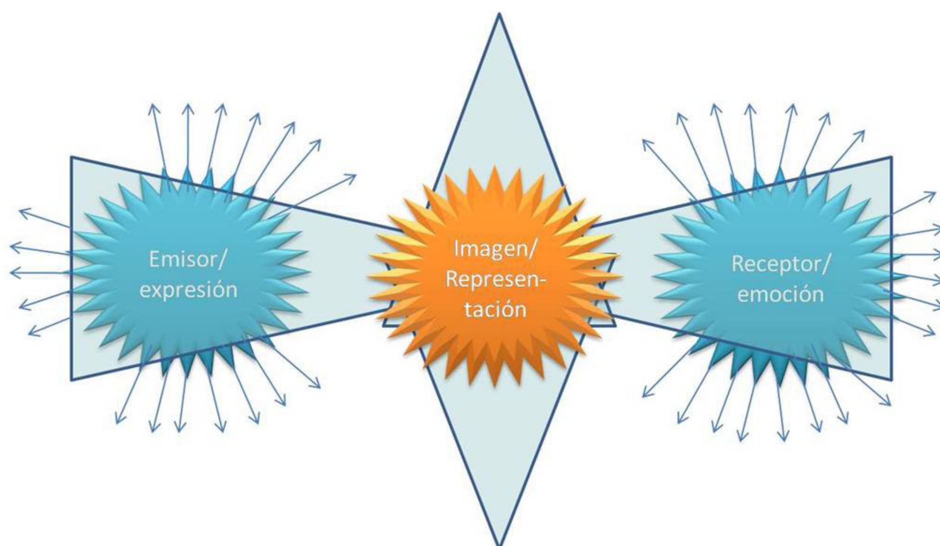


Figura 5

receptor, organizada mediante un código común a ambos. Afortunadamente, es mucho más que esto.

La representación nos coloca en el mundo de la imagen propiamente dicha y lo amplía, porque no todas las imágenes son representaciones. No podemos pensar, por lo tanto, que la representación es simplemente un artilugio comunicativo. Aquí también nos sirve la metáfora de la red, puesto que la misma configuración que adjudicábamos al autor, o emisor, y al espectador, o receptor, debemos considerarla adecuada para la representación, que no sólo está relacionada con esos dos polos, sino que, una vez se ha creado, adquiere una autonomía propia.

No todas las acciones humanas persiguen necesariamente la comunicación. Ni toda la comunicación está originada en un acto voluntario dirigido a producirla expresamente. El campo de lo visual está repleto de fenómenos que se ofrecen a la vista y a la mirada sin necesidad de que hayan sido generados para esa contemplación concreta. Se quejaba Guy Debord en los años sesenta del pasado siglo de que se estaba formando una sociedad basada en el espectáculo, lo cual era cierto. Pero el fenómeno desbordaba las inquietudes del filósofo francés, ya que además de producirse una atrofia de las manifestaciones socioculturales que se convertían en simples espectáculos superficiales, como él temía, también brotaba esa independencia de la imagen que he mencionado: la imagen sin emisor ni receptor fijos, la imagen como estricto espectáculo pero por ello dotada de un poder propia de la que antes lo visual había carecido. El menoscabo de la cultura tradicional con la que amenazaba la espectacularización de la sociedad tenía como contrapartida el incremento del potencial epistemológico y cultural de la propia imagen, como hemos podido ir comprobando a lo largo de los años que han pasado desde que Debord lanzó su famoso alegato.

Gran parte de las imágenes que nos rodean son autónomas, puesto que las recibimos descontextualizadas y, por lo tanto, las interpretamos en un primer momento como construcciones autónomas. Incluso en los medios más dirigidos, como la televisión, experimentamos este fenómeno, por ejemplo a través del zapping. Antes de que un determinado programa consiga atraer nuestra atención de espectadores y, por lo tanto, introducirnos en la red comunicativa supuestamente simple (hemos visto que nunca lo es, pero los programadores de los canales de televisión siguen pensando que sí) para que nos convirtamos en simples receptores, las imágenes (y los sonidos, así como el fragmento del

entramado narrativo) nos han atraído desde su autonomía. Lo mismo sucede cuando ojeamos una revista y vemos superficialmente las fotografías que en ella se exhiben, sin conocer el contexto del que surgen, ni muchas veces lo que representan desde los parámetros informativos. O cuando contemplamos una antigua fotografía en álbum que no pertenece a nuestro entorno familiar. Es siempre lo puramente visual lo que se proyecta sobre nosotros, lo visual autónomo. Barthes en su libro "La cámara lúcida" establece el concepto de *punctum* para delimitar ese aspecto de una fotografía, ese detalle a veces inadvertido, que atrae directamente a un determinado espectador de la misma. Es un elemento que ha sido captado por azar porque es independiente del factor comunicativo de la fotografía, es decir, de las pretensiones generales de la misma. Podríamos considerar que esta autonomía de la imagen a la que me refiero, y que muchas veces es una autonomía provisional que se produce antes de ser captados por su función comunicadora, es como un *punctum* que aparece en la esfera de lo visual que nos rodea en nuestra sociedad. Algo que nos llama la atención más allá de los dispositivos que el fenómeno visual lleva incorporados por voluntad de sus creadores/emisores para llamarnos la atención. Miramos a nuestra alrededor en una calle y descubrimos una relación de objetos (mobiliario urbano, árboles, peatones, luces, anuncios) que adquiere de pronto un significado, aunque sólo sea emotivo, que nadie ha construido para nosotros. Avanzamos por las salas de un museo, no aquellas donde hay las pinturas más famosas, sino las salas menos concurridas donde hay cuadros desconocidos, y de pronto una imagen nos atrae: no sabemos de quien es ni qué representa, pero nos acercamos para contemplarla. Establecemos así una comunicación particular, privada, con la imagen al margen del fenómeno comunicativo propiamente dicho, de tal manera que nos colocamos en la posición idónea para comprender la imagen en su pura visualidad, esa que algunos niegan actualmente, pero que debe ser considerada como factor de la construcción visual. Ron Burnett establece una hipótesis muy radical, pero también muy interesante, con respecto a la relación de la imagen con el espectador. Considera que en el proceso de visualización, que se relaciona según este autor con la creatividad humana, no es único ni está anclado en la imagen propiamente dicha, sino que debe crearlo el espectador, de manera que, por ejemplo, una foto cualquiera puede, en un momento dado, convertirse en la imagen que mejor documenta los sentimientos de ese espectador, a pesar de

que no tiene nada que ver con él, ni haya sido confeccionada con ese propósito (2004:13).

En cuanto a la pura visualidad que se desprende de esta amplia fenomenología que acabo de esbozar, especialmente la propuesta de Burnett, tiene antecedentes en los estudios visuales efectuados en Alemania a finales del XIX, donde autores como Robert Vischer desarrollaron el concepto de empatía con respecto a la obra de arte. La empatía (*Einfuhlung*) era una forma de proyectarse en la obra y transformarla , a la vez que se transforma el propio espectador.

Esta posible condición autónoma de una imagen, que no hace sino añadir una capa de complejidad a su multifacética fenomenología, nos lleva al concepto de síntoma, ligado a las visualizaciones. Las imágenes, además de ser expresiones que se convierten, a través de la forma representativa o formativa, en visiones emocionales que despiertan la mirada del espectador, tienen a través de un aspecto de esta función autónoma que he señalado, la capacidad de ser síntomas de los aspectos de la cultura que las ha creado o de las pulsiones de su creador (ya sea éste un individuo o una empresa), así como de la condición de los espectadores. Las imágenes son un bullir de síntomas que se expresan, entre otras cosas, a través de su estructura visual, a la que hay que saber interrogar para extraer este tipo de significados que la recorrer por debajo de su superficie.

7. Modos de ver

Hans Belting, en su estudio sobre la antropología de las imágenes, distingue entre lo visible y lo visual para diferenciar entre aquello que podemos ver porque nos lo permiten los órganos de lo visión y la forma histórica que esta visibilidad adquiere. Con ello quiere decir que, si bien en principio existe una realidad absolutamente visible, luego esta capacidad global se amolda a las características de cada cultura, dando paso a lo visual: «nuestra percepción está sometida al cambio cultural, mientras que nuestros órganos sensoriales no han sido modificados desde tiempos inmemoriales» (2004:33), afirma Belting. Se trataría de una distinción impecable, si no tuviéramos que no considerar la existencia de los medios que se interponen entre lo visual y lo visible, medios que poseen,

según el mismo autor, una estructura psico-técnica determinada y un aspecto histórico dado.

Es cierto que nuestra visión no ha sido modificada como dispositivo fisiológico y que, por lo tanto, siempre nos ha ofrecido un mismo rango de visibilidad (no podemos ver nada a partir de la radiación infrarroja ni por encima de la ultravioleta, por ejemplo), pero debemos tener en cuenta que se ha transformado a media que hemos inventado dispositivos que no sólo la ampliaban, sino que también modificaban los fundamentos de la misma.

Cuando hablamos de medios, no nos referimos solamente a determinados instrumentos técnicos, sino también a las teorías que los acompañan. A veces, estas teorías permanecen en la oscuridad tras la presencia operativa de los instrumentos, dando así la impresión de que no existen. En otros casos, sin embargo, es la teoría la que ocupar el lugar más visible y de ella emanan múltiples técnicas encargadas de ir plasmando sus parámetros hasta que, al final, la teoría original también parece desvanecerse tras la importancia de las técnicas que la representan. La pintura renacentista, organizada mediante las reglas de la perspectiva, es un buen ejemplo de esta última posibilidad: no sólo creó un nuevo tipo de imágenes, sino que hizo que se viera el mundo de manera distinta a como se había visto hasta entonces Esta forma de ver se ha prolongado hasta la actualidad, a pesar de que ahora, cuando contemplamos una fotografía o una película, tendemos a olvidar que estamos todavía bajo su influencia. Por el contrario, los telescopios y los microscopios forman parte de la otra categoría que parece no tener un fundamento inicial, a pesar de que su estructura de funcionamiento conlleva una determinada visión de la naturaleza y el cosmos. Son instrumentos que no sólo permitían un aumento de la capacidad de visión natural, sino que inauguraban un nuevo tipo de visión artificial, una visión técnica. Podríamos considerar que estos aditamentos técnicos a la visión forman parte de lo visible, que son una variante de la intervención de la cultura en el campo de lo visual, pero casi nunca se han considerado así, ni siquiera por aquellos que están dispuestos a aceptar la división entre lo visible y lo visual que propone Belting. Creo que es necesario distinguir, por lo tanto, entre lo que modifica culturalmente nuestra visión a lo largo de la historia, creando categorías de lo visible o formas históricas de ver, y aquello que pretende ampliar técnicamente lo visual. En el primer caso, lo visible es una categoría antropológica generalizada para una cultura concreta, mientras que en el segundo se plantea como una

visión especializada que pretende ampliar técnicamente el rango de lo visible para convertirlo en visual a través de la técnica.

Nos encontramos, por lo tanto, ante tres formas distintas de ver y no dos, como pensábamos, ya que no se trata de distinguir solamente entre la visión cultural y la visión natural, con su correlato naturalizador por el cual la técnica no iría más que ampliando la categoría de lo visual, sino que es necesario añadir a estas dos la categoría de lo técnicamente visible, que supone una innovación especialmente importante para el mundo contemporáneo, cuya primordial forma de ver está relacionada con la técnica:

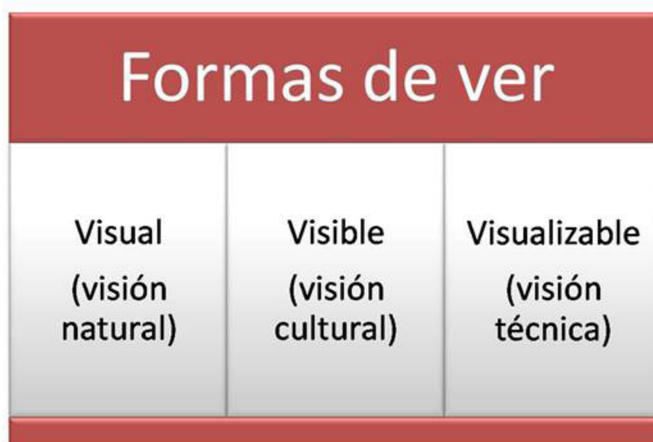


Figura 6

Los medios[13] se dividen usualmente en medios artísticos o expresivos y medios técnicos. Los primeros se refieren a los modos a través de las que se construyen las imágenes -pintura, dibujo, escultura, fotografía, cine, televisión, etc.-, los segundos a los dispositivos que hacen funcionar esos modos –de los pinceles a las cámaras, pasando por la imprenta. A la combinación de una y otra categoría, junto con las plataformas de exposición que generan –canvas, film, DVD, etc.- se la acostumbra a denominar soporte. Pero existen dispositivos técnicos

13. Más adelante, en otro capítulo, profundizaremos en este concepto, tan importante y a la vez tan problemático.

y estructuras tecnológicas enteras que no pertenecen a ninguna de estas categorías directamente y que sustentan una determinada visión fundamental: por ejemplo la visión científica que, a su vez, influye en la estructura básica de los soportes expresivos y sus distintos niveles, y que genera además un tipo especial de imágenes

De todo ello se deduce que no existe una categoría absoluta de lo visual ligada a la capacidad natural del sentido de la visión, ni es por lo tanto posible distinguir radicalmente entre lo visual y lo visible. Lo visible es una entelequia que permanece como telón de fondo ideal sobre el que transcurren una serie de fenómenos visuales siempre cambiantes. Norman Bryson ya denunció la opinión contraria que se ha expresado tradicionalmente en el mundo de la historia de la pintura con la idea de que las transformaciones visuales de las obras de arte se concentrarían en los cambios anecdóticos, superpuestos siempre a un fondo fundamental que permanecería inalterable: «La historia tiene un lugar en este

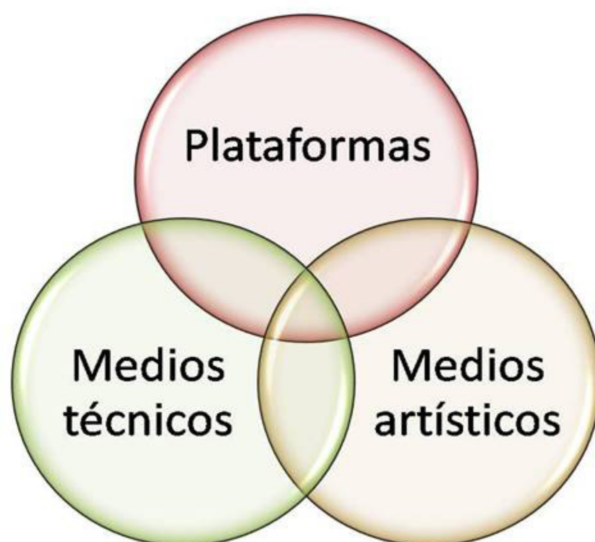


Figura 7

relato, pero sólo como un espectáculo que cambia superficialmente pero cuyas alteraciones no afectan el sustrato básico e inmutable» (1983:10). Se trata de una concepción basada en la estructura del espacio newtoniano, entendido como un contenedor de cualidades absolutas que acoge las múltiples variaciones del mundo físico.

Nosotros ya no podemos acogernos a esta creencia, puesto que sabemos que una imagen no sólo expone los cambios estilísticos de lo visual, sino también los cambios más drásticos y profundos de lo visible. En otras palabras, la diferencia indiscutible entre, pongamos por caso, una Anunciación de Piero della Francesca (1416-1492) y un videojuego como *Gran Thef Auto* (2008), separados por más de quinientos años, no reside en la obvia diferencia de estilos representativos o en la no menos elemental transformación de las formas de vida que se muestran, sino que ambas figuraciones expresan concepciones radicalmente distintas del mundo, de su estructura y su visibilidad. Le hemos dado, por tanto la vuelta, a la concepción clásica y ahora entendemos que las imágenes expresan antes que nada la existencia de un fondo, una estructura básica fundamentalmente cambiante a través del tiempo, a la que se añaden formando un conjunto inextricable los cambios históricos expresados de forma superficial a través del estilo o las técnicas artísticas o representativas, así como la exposición de las usuales variaciones que experimenta la superficie del mundo histórico. Un interior de Balthus[14], pongamos por caso, no puede ser igual que un interior de Hogarth[15] porque ambos artistas encaraban la pintura de manera distinta y además los personajes representados visten de forma distinta, muestran comportamientos distintos en lugares que obviamente han experimentado variaciones a lo largo de casi dos siglos. Pero además a Bathus (1908-2001) y a Hogarth (1697-1764) le separa fundamentalmente unas concepciones del espacio físico y de los espacios mentales muy diferentes. Ambos eran observadores atentos de la vida cotidiana y las formas de ésta habían ciertamente cambiado entre el siglo XVIII y el siglo XX, pero lo fundamental es que tenían maneras distintas de ver y que estas perspectivas se superpusieron a los propios cambios históricos y modificaron su visibilidad. Lo hicieron, sin embargo, en la dirección que correspondía a estos cambios históricos, de manera que en ellos aparece resumido el estilo visual de la época en el conglomerado que suponen la expresión de las distintas

14. Balthasar Klossowski de Rola, 1908-2001.

15. William Hogarth, 1697-1764.

transformaciones que los afectan: transformaciones de la superficie y la relación entre las cosas, en la forma técnica de expresarlas pictóricamente y en el sistema del mundo, físico y psicológico en el que acontecen. Este último nivel no surge tan sólo de la mente del artista, como una concepción propia a la que ha llegado racionalmente, sino que pertenece también a la tecnología que utiliza, la cual impone su particular manera cultural de *ver las cosas*.

8. La imagen técnica

podemos entender aquí por tecnología una alianza entre los medios y los dispositivos técnicos que se utilizan en los mismos, los cuales no tienen por qué ser exclusivos de aquellos. Así, por ejemplo, el cine, que es un medio, utiliza dispositivos fotográficos y fonográficos, así como técnicas que provienen de otros medios, como la música o la literatura.

Vivimos en una época de imágenes técnicas que se inició en su sentido estricto a principios de siglo XIX, con la invención de la fotografía, aunque en realidad todas las imágenes han sido confeccionadas a través de una técnica u otra: la antigüedad de las técnicas de dibujo o de escultura se pierden en el horizonte primero de nuestra historia. De todas maneras, la intervención de la técnica en este tipo de imágenes que calificamos expresamente de técnicas es mucho más sustancial que la de imágenes anteriores. Una imagen técnica es aquella que ha sido producida directamente por un dispositivo tecnológico.

Estas imágenes han surgido en conjunción con el nacimiento de medios industriales, fundamentalmente distintos de los medios anteriores. El cine, la televisión, el ordenador, Internet, los teléfonos móviles, son este tipo de nuevos medios. Por otro lado, los medios clásicos, han sufrido a su vez un proceso de industrialización que ha modificado los modos de producción y de consumo, pero no puede decirse que ello haya implicado un cambio de las técnicas fundamentales para producirlos. Debemos tener en cuenta, sin embargo, los procesos de hibridación y confluencia que caracterizan la sociedad a actual y que sí que pueden derivar en cambios fundamentales en esos medios. Pero en tal caso, ya no estaremos hablando de pintura, escultura o teatro, sino de algo distinto. Los medios industriales, por el contrario, implican el uso de una nueva estructura

tecnológica y nuevas formas de producción y consumo que determinan la forma de las imágenes que generan.

El actual arte electrónico o el Web Art configura imágenes altamente relacionadas con le técnica. Esta relación es distinta, sin embargo, de la que se establecía en las primeras imágenes técnicas, en las que daba la impresión de que la técnica era un elemento transparente que permitía el contacto entre la imagen y la realidad de manera más perfecta que la intervención directa del ser huma- no. Se trataba de una visión de la técnica cuya condición ideológica se pone de manifiesta en la actualidad con las citadas tendencias, ya que en ellas lo que la imagen muestra es precisamente la estética de una capacidad tecnológica. Con ello es la materialidad de esa tecnología y el lenguaje correspondiente el que se sitúa en primer término y permite la perfecta comprensión de las relaciones entre la técnica y la realidad.

Un importante aspecto que considerar de la realidad tecnológica actual es lo que Bernard Stiegler denomina «ecología industrial del espíritu». Otra vez debemos ponernos en guardia con respecto a un nuevo mito de la tecnología que aparece cuando se ha empezado a resolver el anterior, referido a la transparencia representativa. Como dice Stiegler, «el capitalismo tiene necesidad de contro- lar los comportamientos y para ello desarrolla técnicas de captación del deseo» (2008:12). No podemos separar tan fácilmente la tecnología moderna, sobre todo la ligada con la representación, de este empleo en la captación y gestión del deseo. No es posible, por tanto, considerar que la compleja realidad tecnológica que nos rodea está compuesta tan sólo por *medios*.

El concepto de *medio* lo es todo menos inocente, implica por el contrario una idea, muy asentada en nuestra cultura, de que nada debe interponerse, ni nada se interpone, entre nosotros y la realidad. Qué todo cuanto inventamos para comunicarnos con ella constituye simplemente una ayuda para llegar más fácilmente a sus distintas facetas, pero que una vez cumplida la función podemos retirar el instrumento y habremos obtenido una visión tan limpia de la realidad como si la obtuviéramos con nuestros propios ojos (suponiendo que en este caso pudiera ser pura). Es la moderna teoría de la comunicación la que, aplicando la metáfora del periodismo decimonónico, propone el concepto de medio para cualquier sistema de transporte de información entre un emisor y un receptor. El medio es, según esta perspectiva, un simple mensajero. Y, como nos indica una frase muy popular en los medios: no se debe culpar al mensajero.

Sin embargo, ya en la modernidad los mensajeros empezaron a controlar las noticias y, por lo tanto, dejaron de ser simples medios entre un extremo y otro de la cadena comunicativa para pasar a convertirse en gestores de esta y sus contenidos. A medida que la industria de la información (y otras industrias afines, como la de la representación) se va haciendo cada vez más compleja y se crean nuevas formas de tecnología, con sus correspondientes lenguajes, para servir las finalidades de aquella, denominarla *medio* deja de tener sentido. A menos que entendamos el término como referido a un *medio ambiente*, a una ecología tecno-informativa, tecno-representativa o tecno-persuasiva. Según Stiegler, «el capital se ha convertido efectivamente en toda una estética. A través de las marcas, a través del moldeado de las formas de vida. El capitalismo es lo que fabrica los modos de vida de los individuos» (2008:35). Ello quiere decir, entre otras muchas cosas, que las imágenes técnicas que surgen de este ámbito están impregnadas de una determinada intencionalidad. No puede haber, por tanto, imágenes neutras y mucho menos si estas imágenes surgen de un ámbito tecnológico que cumple unas funciones determinadas.

Es necesario, por consiguiente, analizar las imágenes no sólo en relación a la realidad que pretende representar directamente, sino también con respecto a esa otra realidad que efectivamente representan por surgir de una determina ecología estética tecno-industrial. Una capa se superpone a la otra en toda imagen, de manera que no es posible prescindir de este filtro al hacer valoraciones sobre determinada visualidad, incluso cuando ésta se presenta desde una posición pretendidamente neutra.

Ello no quiere decir que las imágenes sean invalidadas por el hecho de que no sean puras. Son los rescoldos del mito de la imagen realista por excelencia, el mito de los medios transparentes, los que nos hace sospechar de las imágenes que no cumplan estos requisitos, los que nos llevan a rechazar las imágenes contaminadas. No ha habido nunca imágenes puras, lo que ocurre es que ahora los sistemas que se inmiscuyen en ellas son más complejos, pero esto no las hace menos genuinas, sino más interesantes. No puede decirse que todas las imágenes mientan por el hecho de que lo que representan sea el resultado de unos intereses determinados y una tecnología destinada a cumplir con los mismos. Sólo mienten aquellas imágenes destinadas directamente a mentir, pero eso lo han hecho muchas imágenes a lo largo de la historia, sin necesidad de complejas tecnologías.

No estamos, pues, ante un problema de veracidad, sino de complejidad. Las representaciones visuales de hoy en día deben ser tratadas bajo el criterio de que son de una gran complejidad y que, por lo tanto, su discurso visual es expansivo: no está focalizado en una forma o una temática, sino que se abre hacia diversas constelaciones de significado. No debe desconfiarse, pues, de la representación visual, sino de la incapacidad para comprender su intrincada factura. Incluso cuando la imagen de manera ostensible es necesario saber detectar la parte de verdad que contiene.

Capítulo II.

Percepciones

1. Ecología de la percepción visual

Afirma Steven Pinker en su libro "Cómo funciona la mente" (2007) que la visión de un robot no es nada parecida a la del ser humano. Si pudiéramos ver el mundo a través de los ojos de un robot no contemplaríamos una especie de película a la que se superpondría información (un tipo de visualización que propone la Realidad aumentada), sino que estaríamos ante una serie de columnas de números diversos. El planteamiento no deja de ser desconcertante ya que siempre habíamos creído que una cámara –cinematográfica, videográfica, fotográfica- era una extensión del ojo humano y que por lo tanto era capaz de *ver*. Tendría consecuentemente unas cualidades que funcionarían en ambas direcciones: podría ofrecernos a nosotros visiones iguales a las que nos suministran nuestros propios ojos y, a la vez, podría conferir a una máquina, un robot, una capacidad de visión igual a la nuestra. Sin embargo, las cámaras no ven, sino que se limitan a convertir la información visual en un formato que es visible para nosotros. El robot no necesita este paso suplementario, le basta con la información primaria, las columnas de números, para obrar en consecuencia. Pero aún así, la propuesta de Pinker, que en su libro introduce como ejemplo de lo que vería el robot una página llena, efectivamente, de columnas con números, es engañosa, puesto que el robot ni siquiera vería esta página, sino que los datos serían directamente procesados por su ordenador central. En resumidas cuentas, un robot no puede ver.

Los filósofos racionalistas como Locke tenían una concepción de la mente parecida a la que lleva a pensar que un robot, una máquina, ve como nosotros. Para ellos, durante el proceso de la visión humana se formaba una imagen

en el interior de la mente que era la réplica exacta de lo que veían los ojos. Indudablemente esta concepción estaba influenciada por la *camera obscura*, en cuyo sombrío interior se forma una imagen de manera similar a como consideraban esos pensadores que se formaba en la mente humana. Pero esta concepción se alejaba de la realidad, puesto que para que nuestro sistema perceptivo pudiera funcionar como ellos querían, la mente debería poseer un ojo interno con el que ver la imagen proyectada en ese lugar. De igual manera, nuestro robot debería tener, como dice Pinker, algún homúnculo en su interior para ver lo que le muestran las cámaras que hacen las veces de ojos e incluso, añado yo, para ver los datos en que se ha convertido la imagen si la visión fuera el modo de procesarlos, que no lo es. Es por tanto indudable que ver implica algo más que la captación de la luz mediante los órganos de la visión o algún instrumento técnico, puesto que si se limitara a esto, el robot también vería.

Tampoco podemos coincidir con los cognitivistas cuando afirman que la visión está formada por una operación doble: el acto de captar la realidad a través de los ojos y el procesamiento de esta información en la mente. Si solamente fuera esto, aún estaríamos en el estadio del robot, puesto que habríamos reducido la visión de la imagen a la asimilación de su equivalencia, numérica o de otro tipo. Es decir, en lugar de confundir al robot con un ser humano, habríamos confundido al ser humano con un robot.

Hay otra posibilidad de comprender el fenómeno de la visión y la asimilación correspondiente de lo visto que no implica ni la necesidad de un ojo de la mente capaz de ver las imágenes proyectadas en ella, ni un centro de cálculo que se limita a interpretar información abstracta. Ver implica la consciencia de estar viendo, una capacidad que no posee ningún robot, el cual tiene que limitarse, por lo tanto, a procesar información como cualquier dispositivo tecnológico por muy complejo que sea. Sin conciencia de la visión no hay visión propiamente dicha, lo cual no quiere decir que hayamos desplazado el ojo de la mente a un elemento más ambiguo denominado conciencia pero que cumpliría las mismas funciones visuales. No es así porque el fenómeno no consiste en ver una imagen captada por los órganos de la visión y trasladarla, convertida en información, a otro ámbito del cuerpo, sino que reside en el hecho de que el fenómeno visual se crea en el momento en que hay una conciencia en acción que forma las imágenes. La imagen visible sería de esta forma una función mental más, equiparable a las emociones o a las ideas. Equiparable pero no igual porque una imagen no

es ni una emoción ni una idea, aunque pueda estar conectada con ellas. Ver es por consiguiente pensar la realidad, en un grado u otro de intensidad.

¿Qué ocurre entonces con los animales? ¿No ven puesto que no son capaces de pensar o de emocionarse? La pregunta no deja de ser capciosa puesto que cada vez son más los biólogos que están convencidos de que los animales poseen una cierta capacidad de pensamiento y de emoción, cuyo grado obviamente varía según la complejidad evolutiva de la especie. Esto nos permitiría suponer entonces que algunos animales son capaces de ver de forma parecida a la nuestra, lo cual es probablemente cierto. Sin embargo hay algo en esta visión animal que la distingue de la nuestra y este algo tiene que ver con la capacidad de conciencia. Los animales no tienen nuestra capacidad y, por lo tanto, su formación y gestión de la visualidad es menor. No tienen, por ejemplo, capacidad de *mirar*, que es una forma consciente de ver: es decir, una conciencia de la conciencia, que ésta sí es exclusivamente humana.

2. La visión del límite

Durante milenios, los filósofos se han encontrado en una posición parecida a la de un pelotari que jugara en un espacio vacío y oscuro y contemplara cómo todas las pelotas que lanza contra éste se pierden en su sombría inmensidad. Finalmente, a finales del siglo XIX (estoy generalizando mucho), las pelotas empezaron a regresar: habían llegado hasta el fondo de ese espacio ignoto y, al rebotar contra el límite, volvían al lanzador. Creo que fue Nietszche el primero que experimento este frontón que señalaba el límite de nuestro pensamiento. A partir del filósofo alemán, el pensamiento del siglo XX sólo ha podido avanzar teniendo en cuenta este doble movimiento de una pelota que va y viene: con cuanta mayor fuerza es arrojada, a mayor velocidad regresa. Esta experiencia es la que da lugar a un necesario pliegue de la actividad reflexiva que se vuelve sobre sí misma. De ahí, la conciencia de la conciencia de la que hablaba hace un momento. De ahí también otras experiencias esenciales en el pensamiento de los últimos cien años, desde la teoría de los sistemas tal como la expresa Niklas Luhmann con respecto a la fenomenología del observador a los escritos de Derrida sobre la desconstrucción. Pero esto no debe verse como una anoma-

lía, puesto que ahora el pelotari está jugando cómo debe realmente jugarse este juego.

Si aplicamos esta parábola a la visión, nos daremos cuenta de que la visión humana expresa intrínsecamente esta experiencia del límite en el momento que desarrolla la capacidad de mirar. Mirar es, por lo tanto, ver el límite de nuestra visión, significa ver la imagen incluso en la propia realidad: ver la realidad como imagen. Es importante retener esta noción para comprender la distancia que nos separa de la capa fisiológica por un lado y de la propia visión animal por el otro. No es que la visión de los animales sea pura fisiología, pero los animales no construyen imágenes y no lo hacen porque son incapaces de mirar: no ven el límite de lo real en la imagen, sino que la realidad es para ello un vacío sin fin.

¿Cómo se puede ver algo en un vacío como éste? La respuesta la podemos encontrar en las ideas de algunos investigadores como Gregory Bateson o Jacob von Uexküll que nos hablan de una ecología de la percepción. Me centraré en las propuestas de Uexküll porque es quien más directamente trata el tema, ya que los planteamientos de Bateson son de carácter más amplio y abarcan primordialmente las formas de pensamiento.

Los organismos, desde los más simples a los más complejos, construyen su campo de percepción, su mundo, de acuerdo con su capacidad de interactuar con el entorno: «cada medio constituye una unidad cerrada sobre ella misma, en la que cada parte viene determinada por la significación que recibe del sujeto de ese medio. Según su significación para el animal, la escena donde desarrolla su rol vital engloba un espacio más o menos grande en el que los lugares son enteramente dependientes, en número o tamaño, del poder discriminador de los órganos sensoriales de ese animal. El espacio visual de una muchacha es el nuestro, el de una vaca abarca una pradera, mientras que su radio no tiene más de treinta centímetros en el medio de una hormiga y de pocos centímetros en el de una cigarra. En cada espacio, el reparto de lugares es diferente. El fino teselado que tienta la hormiga al caminar sobre el tallo de una flor no existe para la mano de la joven y aún menos para el hocico de la vaca» (1965:25).

Los animales pueden *ver* en el vacío de lo real mediante la construcción de un espacio propio que llena ese vacío. Esta acción constituye un principio de mirada pero sin imagen, ya que en esta “mirada”, en este comunicarse con el espacio circundante, no existe la conciencia del límite. El principio de la construcción de la mirada humana que desemboca en la noción de imagen está fundamentado

en este mismo principio que Uexküll establece para la percepción animal, pero es nuestra capacidad de concebir el límite de lo real lo que nos permite contemplar nuestro mundo como imagen para ser explorada visualmente más allá de la estricta relación funcional con los elementos del entorno. Si nosotros vemos, en un principio, el mundo como lleno mientras que el animal se encuentra ante un mundo vacío es porque para nosotros cada objeto de nuestro medio es como el frontón del pelotari del que hablaba antes: nuestra mirada rebota en el objeto y regresa a nosotros, mientras que la visión del animal lo traspasa y se pierde. Todos los objetos que pueblan el entorno son potencialmente accesibles a nuestra mirada, mientras que el animal sólo percibe aquellos que se relacionan con su cupo de acciones posibles. Los límites de nuestro entorno no están sólo condicionados por nuestra capacidad de actuar sobre los objetos que lo componen (aunque la morfología de nuestro cuerpo humano determine un marco fundamental en este sentido), sino que, por medio de nuestra visión consciente, o sea, la mirada, somos capaces de trascender ese primer límite. Pero esta facultad nos viene a partir de nuestra capacidad de verlo, de ser conscientes visualmente de ese horizonte y, por lo tanto, de transformar nuestra visión pasiva en la visión activa de la mirada. Es por ello que nuestra mirada es esencialmente compleja y capaz de fundamentar una reflexión compleja sobre el mundo. No en vano, pues, el descubrimiento del poder de esta mirada, a partir sobre todo de las vanguardias artísticas que nacen a finales del siglo XIX, coincide con la conciencia del límite del pensamiento sobre lo real que inaugura Nietzsche y continúan pensadores como Wittgenstein y Derrida, entre muchos otros.

Podemos decir, por lo tanto, que mientras el sujeto animal actúa median- te una selección de los objetos del entorno empujada por los estímulos de los elementos pertinentes del mismo, el ser humano tiene la capacidad de escoger en principio con qué quiere interaccionar en su entorno: uno responde a los estímulos del entorno, el otro estimula al entorno él mismo; uno va llenando el vacío primordial mediante las interacciones a las que se ve ligado, el otro va *vaciando* el universo, primordialmente lleno, para ir modelándolo según sus necesidades. Una imagen, desde esta perspectiva, es la visualización de un proceso de modelación, es decir es la visualización de una mirada.

Veamos ahora como, según Uekülll, se produce la construcción del mundo por parte de los organismos animales. Para el biólogo, todos los animales son sujetos capaces de actuar en su entorno, si bien este grado de actuación varía

según la complejidad del organismo. Por lo tanto, sólo algunos de ellos son capaces de construir un territorio, un mundo propio, o medio, a partir de esta actuación. Como más complejo es el organismo, más complejo el medio en el que habitan.

No debemos confundir este concepto de "sujeto" con el sujeto humano, ya que la noción que propone Uexküll es limitada: implica simplemente que ciertos animales son capaces de dotarse de un territorio y que este territorio es una creación completamente *subjetiva*, es decir, propia, lo cual no quiere decir que el proceso sea consciente, como debería serlo si el sujeto fuera un sujeto humano.

Si bien el concepto de *medio ambiente* se ha popularizado en nuestra cultura y se utiliza para denominar nuestro entorno natural, Uexküll distingue entre el *ambiente* y el *medio*. El ambiente es el entorno objetivo del sujeto, compuesto por un conjunto de objetos determinado que, por lo que respecta al mundo animal, son producto de la naturaleza: yo lo llamo entorno para evitar confusiones. El medio constituye, por el contrario, el mundo propio del organismo que se forma a partir de las relaciones establecidas entre los objetos del entorno escogidos por éste para interactuar con ellos. Esta red de relaciones es de carácter ecológico porque constituye un conjunto interdependiente. Ni los conceptos, también populares, de hábitat o ecosistema se ajustan a las propuestas del biólogo, ya que tal como los entendemos comúnmente implican una concepción estática y superficial del entorno por mucho que nos parezcan sustitutos adecuados para el concepto tradicional de naturaleza, todavía más inerme. La visión de Uexküll trasciende, pues, las nociones popularizadas de ecología y medio ambiente, al otorgarles una mayor intensidad. No se trata sólo de escenarios naturales, llenos de objetos autónomos, en los que nosotros, los humanos, actuamos positiva o negativamente, sino de mundos, o nichos, ligados a la propia existencia de determinados organismos y constituidos de acuerdo a una íntima relación con estos organismos. De la observación del entorno no podemos hacernos una idea del territorio subjetivo del organismo como sucedería si éste se encontrara en ese hábitat como un objeto más y, por lo tanto, el ecosistema fuera una suma simple de todos los objetos naturales que lo componen. Es más o menos así como lo vemos cuando pensamos en un ecosistema: un conjunto de elementos interaccionados pero que pueden comprenderse como si estuviéramos contemplando un mapa. Pero es mucho más que esto. James Gibson especifica que «en ecología, un nicho es un conjunto de características ambientales adaptadas a un

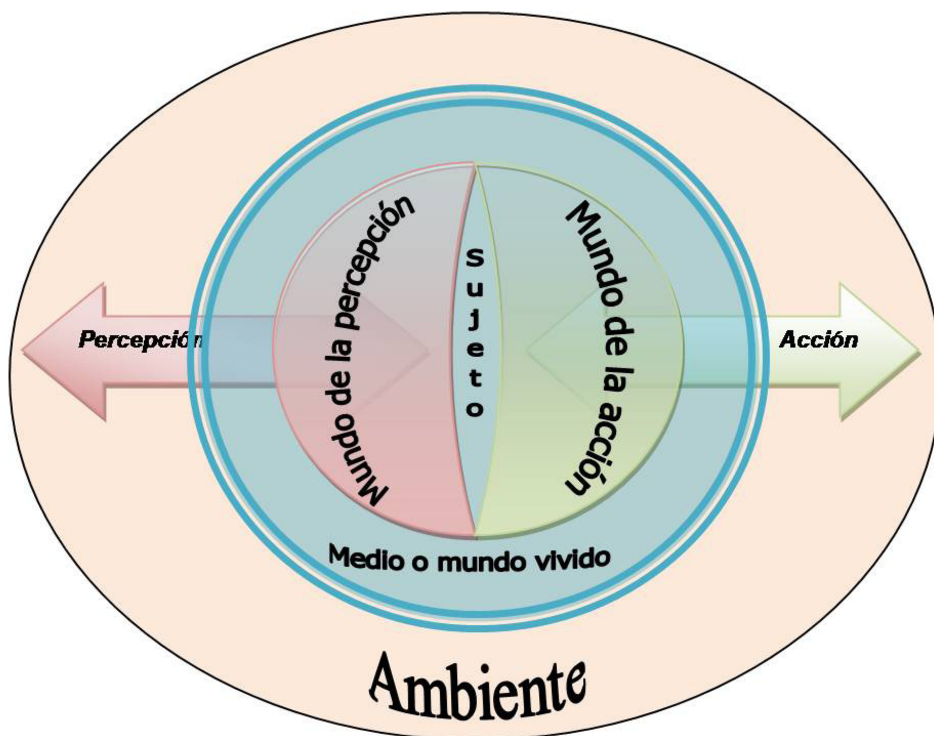


Figura 1

animal, en el cual éste se ajusta metafóricamente» (1979:129). Este ajuste metafórico que rige la existencia del nicho determinado según Gibson impide que las cualidades del mismo puedan ser determinadas a través de la simple observación del entorno y el organismo que corresponda.

¿Cómo actúa este ajuste metafórico con el entorno que menciona Gibson y que da lugar al universo propio? El universo propio de un organismo (*Umwelt*) está formado, según Uexküll, por diversos mundos. Lo que el sujeto percibe se convierte en su mundo de la percepción, mientras que lo que hace es su mundo de acción. El conjunto que forman estos dos mundos es el *mundo vivido* del animal, es decir, el medio o universo propio (figura 1). De ello se deduce que el organismo transforma metafóricamente los elementos del entorno para acomodarlos a estos mundos o, dicho de otra manera, interpreta el entorno a través de las necesidades del mundo de la percepción y del mundo de la acción.

Puede parecer extraño que se emplee un concepto retórico como el de metáfora para explicar actuaciones que consideramos prácticamente naturales.

Debemos comprender que el concepto de metáfora se refiere aquí a un mecanismo por el que un acto o un objeto se interpreta por medio de otro acto u otro objeto. Ello nos ayuda a comprender la manera compleja en que se forma la realidad, incluso para organismos menos sofisticados que el nuestro. Por otro lado, según Uexküll, en la formación de nuestro medio intervienen concretamente las imágenes, mientras que, en el caso de los animales, éstas no pueden separase claramente de la funcionalidad de las interacciones con los objetos: las metáforas que rigen estas interacciones son por tanto metáforas sin imaginación, más ligadas a las acciones que a la percepción. En nuestro medio humano, se producen imágenes activas que corresponden a las acciones que ejecutamos al actuar con los objetos del medio y que se mezclan profundamente con las imágenes perceptivas que ofrecen los órganos sensoriales. Si en el medio animal, incluso las imágenes perceptivas pierden gran parte de su cualidad figurativa por depender esencialmente de las acciones, en nuestro caso, incluso éstas dan paso a imágenes, unas imágenes que Uexküll califica de activas.

Estos planteamientos sobre la ecología humana relacionados con la visión nos puede servir para comprender más adelante el fenómeno contemporáneo de la interactividad, que se rige por parámetros muy parecidos, sólo que, en lugar de estar basados en el ámbito natural, lo hacen en el entorno tecnológico. La interacción, y específicamente las imágenes-interfaz, también actúan mediante intercambios metafóricos entre acciones y percepción, entre imágenes activas e imágenes perceptivas.

Para finalizar este apartado, quiero aclarar algo que tiene relación con lo dicho en un capítulo anterior sobre la semiosis, es decir, la interrogante de que si cuando vemos aplicamos a la realidad un conjunto de estructuras de significado que configuran nuestra percepción. No cabe duda que los planteamientos ecológicos establecidos hasta ahora corroboran esta posibilidad. Pero podría parecer que existe una cierta contradicción con el hecho de que las teorías de Uexküll y Gibson hablan de la construcción mundos propios a partir de la interacción con el entorno y, por el contrario, el planteamiento semiótico de Deleuze, Renaud y Eco (y con ellos, Foucault) implica una relación con el entorno dirigida por una determinada organización mental de tipo simbólico. Por otro lado, la contradicción podría resultar más flagrante todavía cuando estos autores se refieren concretamente a lo que la sociedad permite ver o no ver y ello parece no casar demasiado bien con mi idea de que todo cuando existe se encuentra disponible

a nuestra visión humana por su opacidad que contrasta con la transparencia de la visión animal. Intentemos elaborar estas supuestas contradicciones para mejor comprender todas las posturas en juego.

Debemos empezar por delimitar el uso que en los estudios visuales podemos hacer de los planteamientos ecológicos y advertir que, si bien nos sirven para comprender el funcionamiento básico de la percepción humana, ésta se desarrolla en un medio mucho más complejo que el del animal. Desde el punto de vista de la ciencia de la etología que, dentro del ámbito de la biología, estudia el comportamiento animal, podemos plantear hipótesis generales que abarquen al mundo animal y humano conjuntamente con el fin de conocer los mecanismos generales por los que los organismos se relacionan con el entorno. Es lo que hemos hecho en este capítulo. Pero, en el momento en que queremos entender los mecanismos perceptivos del ser humano en concreto, debemos elaborar más profundamente los conceptos que nos suministra la etología.

No se trata solamente de que el ser humano viva en sociedad y que ésta constituya en sí misma un medio construido a partir de un proceso de selección del entorno y que, por lo tanto, las funciones básicas de interacción directa con la realidad de todo ser humano se ven condicionadas por este medio general (como sucede también con aquellos animales que se organizan en grupos). Por ello, no debe sorprendernos que, a pesar del potencial del ser humano para relacionarse visualmente con todo el entorno, la sociedad imponga sobre el mismo sus filtros particulares. Por otro lado, el cerebro humano, desde el momento en que puede considerarse humano, se desarrolla interior y exteriormente. En este último caso, forma lo que Roger Bartra denomina exocerebro, compuesto por la relación del hombre con sus herramientas: la técnica amplia las facultades mentales haciendo que éstas se proyecten sobre el mundo a través de acciones mediadas por los instrumentos. Es fácil ver hasta qué punto esta variante complica lo planteado por los biólogos y los etólogos, pero también hasta qué punto la misma está relacionada con estos planteamientos. Las acciones humanas son acciones potenciadas por herramientas cada vez más complejas que, por tanto, desarrollan conexiones cada vez más íntimas y profundas con la percepción, de manera que el medio se amplía no sólo horizontalmente, en su superficie, sino verticalmente, en profundidad. Así como las interacciones del animal con el medio son casi siempre directas, es decir que relacionan su morfología con los elementos del entorno, en el caso del hombre son casi siempre indirectas, o

sea a través de un utensilio o una técnica (quiero decir que puede ser también un gesto aprendido de la mano desnuda). Ello hace que la respuesta del medio pueda ser también indirecta, incluso más metafórica que la relacionada con la interacción animal, puesto que en este caso la metáfora no implica sólo un intercambio entre funciones, sino también una transformación del entorno a través de determinada herramienta que conlleva un saber acumulado. Es a través de este complejo proceso de las acciones y los gestos que la propia percepción se va afinando y se hace capaz de convertirse en mirada, en capacidad de interrogar los objetos del entorno.

3. Proxemia

Cada organismo, como acabamos de ver, teje su propio mundo vivido en un mismo espacio físico que comparte con otros mundos. Pero, además de analizar la manera en que todo mundo vivido se instala en este espacio común, es igualmente necesario saber cómo se relaciona con los otros mundos que también lo habitan. De esta manera, nos enfrentamos a la estructura misma de la realidad, compuesta por las diferentes zonas de influencia de los organismos que han hecho suyo el espacio físico.

Cuando llegamos al punto de tener que hablar de la realidad, nos encontramos siempre con el mismo problema, y es un problema visual, de punto de vista: ¿cómo relacionar el espacio objetivo que vemos con nuestros ojos y el espacio de carácter subjetivo a través del que ese espacio objetivo adquiere significado? Las ciencias tradicionales han resuelto el dilema valorando la observación objetiva por encima de todas las demás, pero a medida que esas ciencias evolucionan hacia la complejidad, de la mano de otros campos científicos más recientes como, por ejemplo, la antropología o los mismos planteamientos etológicos de los que hemos estado hablando, se hace patente la importancia de la vertiente *subjetiva* como asentamiento de una vivencia que transforma las cosas, que les confiere la verdadera dimensión real de su operatividad. A través de la visión contemplamos el estado ideal de las cosas, tendemos a comprenderlas aisladas de todo funcionamiento y, por tanto, de toda temporalidad que las modifique. Tendemos, además, a proyectar sobre ellas su condición esencial, la idea general

que tenemos de cada una de ellas. Es por ello que, aunque parezca paradójico, el planteamiento idealista no es el subjetivo, ya que éste surge de una observación cercana de la fenomenología de las cosas a través de una combinación de lo que vemos con lo que sabemos sobre lo que vemos. Pero este planteamiento no desemboca en una imagen clara y precisa, objetiva, de las cosas envueltas en su particular fenomenología, y por ello se pretende a veces que este tipo de comprensión es menos fiable que el que coincide plenamente con la visión y que además puede convertirse en una imagen superficialmente coincidente con ella.

Que el planteamiento fenomenológico no es idealista, lo podemos comprobar también en lo que acabamos de decir sobre la relación del espacio físico con los nichos ecológicos en los que está dividido. Esta división no puede contemplarse desde fuera, objetivamente, ya que el espacio no se modifica a través de un proceso de parcelación que parte de las características físicas de ese espacio, sino que es una función de la manera en que el espacio es percibido, utilizado y habitado: de estos procesos surge una parcelación que es *invisible* pero no por ello menos real. Ante este problema, la representación visual debe dar un giro de ciento ochenta grados. Ya no es la vista la que nos ayuda a comprender la realidad, sino que para ello debemos recurrir a la *visualización*, es decir, a la puesta en imágenes del fenómeno a través de diversos recursos visuales. En casos como estos, no es por tanto la visión la que nos ayuda a la comprensión, pero sí la imagen. Esto debe servirnos para recordar, una vez más, que visión e imagen no son exactamente lo mismo.

Aclaremos un poco más esta cuestión. Para ello consideremos la posibilidad de que los fenómenos tengan forma, una forma que correspondería al conjunto de manifestaciones visibles del fenómeno en particular. La forma de un fenómeno sería equivalente, según esto, a la estructura de los actos que lo componen. Pero, cómo hemos visto, los actos, no pueden separarse de las percepciones, visuales o de otro tipo, ya que su operatividad depende del campo en que se apliquen, el cual está delimitado por una dialéctica entre actos y percepciones. Por lo tanto a la forma de los fenómenos habría que añadirle esta variable perceptiva que no es visible más que parcialmente a través de los actos, pero teniendo en cuenta que su presencia hace que estos pierdan algo de su propia visibilidad, al ser modificados por las percepciones. Nos encontramos por tanto con que los fenómenos tienen una forma que es en parte visible y en parte invisible.

El pintor Cézanne era muy consciente de esto y dedicó toda su pintura a tratar de elaborar imágenes que fueran capaces de dar cuenta de los fenómenos en su doble vertiente visible e invisible, objetiva y subjetiva, sin menoscabo de ninguna de las dos perspectivas. Su labor es especialmente importante, desde nuestro punto de vista, porque este trabajo lo realizó a través de imágenes, confiando por tanto a la visualización toda la carga que comporta una experiencia fenoménica. Durante años, Cézanne se dedicó a pintar el monte Sainte Victoire, situado en el sur de Francia, desde diferentes puntos de vista y a diferentes horas del día. Lo que intentaba captar en todo momento era la formación del fenómeno en la combinación de sus diferentes elementos, tanto los objetivos, en los que se incluía por supuesto la luz cambiante, como las impresiones subjetivas causada por estos elementos en el pintor, como sujeto que las observaba y las comprendía. Cada cuadro de Cézanne supone, por tanto, la forma de un fenómeno en el momento de su aparición a través de la mirada del pintor. El conjunto de cuadros pintados por el pintor puede ser considerado equivalente, por su parte, al mapa de la forma fenoménica total, mapa que será forzosamente incompleto puesto que la realidad es capaz de ofrecer multitud de instancias fenoménicas. Sin embargo, de la contemplación de este conjunto, pueden extraerse interesantes conclusiones sobre las características del fenómeno. Por otro lado, cada uno de los distintos cuadros que componen este mapa equivale a la imagen del proceso de apropiación de un espacio determinado: en el caso de Cézanne, el monte Sainte Victoire. Supone cada uno de ellos la analogía visual del proceso de construcción de un espacio particular que relacionaba al pintor con el paisaje que rodea la montaña.

La voluntad de encontrar esta confluencia del espacio objetivo y el espacio subjetivo nos lleva al aspecto siguiente de la reconfiguración del espacio físico por los organismos, sólo que aquí debemos dejar atrás a los animales y plantearnos sólo lo que concierne al ser humano, el único capaz de plantearse este problema de manera tan profunda como lo hace Cézanne.

Los actos pictóricos de Cézanne pertenecen al ámbito de la cultura, pero para llegar a éste es necesario transitar previamente por otros niveles. Decía antes que era necesario plantearnos la manera en qué se comparte el espacio físico. En un primer momento, vemos que esto es trabajo de los etólogos, o sea de la biología. El siguiente paso consistirá en dejar atrás la biología y pasar al campo de la antropología.

Ahora bien, ¿podemos llegar a la antropología tan fácilmente desde lo biológico? Cuando abandonamos el nivel biológico en el que estábamos instalados al presentar las teorías de Uexküll, no vamos a desembocar directamente en lo social como podríamos suponer al anunciar la necesidad de posicionarnos en la perspectiva antropológica. Con anterioridad a este última paso, es necesario superar un ámbito intermedio. Se trata del ámbito de la cultura.

Quizá en estos momentos, a partir de lo que acabo de decir, se susciten una serie de pregunta interesantes: Si de lo biológico, pasamos a lo cultural, ¿implica ello que la sociedad es un producto de la cultura? ¿No habíamos pensado siempre que la cultura era un producto social? Si para llegar al nivel de lo social, debemos pasar antes por el nivel cultural, ¿significa ello que las pinturas de Cézanne, que habíamos calificado de acto complejo, son susceptibles de ser superadas por un acto todavía más complejo que pertenecería al ámbito de lo social? ¿No sería esto un contrasentido? Puesto que, ¿qué habría en lo social que permitiría adquirir una conciencia superior de las relaciones con el espacio que las que investiga Cézanne en sus cuadros?

Los cuadros de Cézanne siguen perteneciendo a la cultura, es partir de la cultura que se obtiene el nivel de conciencia necesario para plantearse el ejercicio que suponen esas pinturas. Pero estamos hablando de dos aspectos distintos de lo que llamamos cultura. Cada sociedad crea su propia cultura, es cierto, pero también determinadas estructuras sociales provienen de un estrato cultural más amplio que las genera. Existen, por tanto, dos tipos de cultura, una infraestructural y la otra superestructural: una constituye la plataforma elemental que rige la manera en que se desarrolla la estructura de una determinada sociedad; la otra es un producto último de esta organización social. El sociólogo Raymond Williams, por ejemplo, después de confesar que la palabra cultura le parece una de las más complicadas del idioma inglés (supongo que también lo es en otros idiomas: en el nuestro, por supuesto), entiende que hay dos maneras de considerar la cultura: «las específicas y variables culturas de diferentes naciones y períodos, y las específicas y variables culturas de los grupos sociales y económicos que existen en una nación» (1983). Creo que ambos aspectos de la cultura pertenecen a esferas fenomenológicas distintas, conectadas entre sí por la estructura social: las culturas de las diferentes naciones y períodos engendran el tejido social que, a su vez, genera productos culturales a partir de los grupos sociales y económicos que forman este tejido. Una cosa es, por ejemplo,

la estructura de parentesco de una sociedad determinada y la otra la obra de arte que expresa esta estructura. La cuestión puede dirimirse fácilmente, acudiendo a dos conocidos teóricos de la cultura. Por un lado, Stuart Hall, para quien la cultura es «lo mejor que ha sido pensado y dicho en una sociedad (…) la suma de las grandes ideas» (1997). Por el otro, la de Raymond Williams, que considera la cultura como una forma de vida.

El antropólogo Edward Hall ha concebido el término proxemia para delimitar el problema que supone esta doble concepción y las posibles interacciones que se desprenden de la misma. Según Hall, la proxemia es «el conjunto de observaciones y teorías concernientes al uso que el hombre hace del espacio en tanto que producto cultural específico» (1971:13). Este uso del espacio es más básico que un cuadro de Cézanne, al que antecede forzosamente.

Tratemos de establecer la genealogía de la construcción del espacio cultural que, desde los nichos ecológicos, culmina en los espacios sociales. Según Hall, los científicos parten de una base fisiológica universal a la que la cultura confiere estructura y significación: «es a este fundamento sensorial precultural al que hay que referirse inevitablemente cuando se comparan los modelos proxémicos de dos culturas diferentes. Por lo tanto, hemos considerado ya dos manifestaciones proxémicas. Una primera, infraestructural, que concierne al comportamiento y se arraiga en el pasado biológico del hombre. La segunda, precultural, es fisiológica y se pertenece en gran medida en el presente. Un tercer nivel, microcultural, es aquel en el que se sitúan la mayor parte de las observaciones proxémicas» (1971:129). En la figura 2 combino las propuestas de Uexküll y Hall sobre los diferentes niveles de relación con el espacio, introduciendo mi hipótesis sobre las relaciones entre cultura y sociedad. Estos dos últimos, no son ámbitos de percepción y actuación como los anteriores, sino ámbitos de creación: las instituciones sociales, las representaciones o imágenes son elementos que delatan el tipo de relación con el espacio que los demás estratos se encargan de construir capa a capa.

Desde el punto de vista de la imagen, podemos decir que los dos primeros niveles no producen fenómenos visibles: hay que visualizarlos, es decir, construir la equivalencia visual de los mismos: el proceso equivale a simbolizar los fenómenos para mejor comprenderlos. El tercer nivel, el microcultural que corresponde a la primera fase de la cultura, sí que genera fenómenos visibles, por ejemplo en la conducta de los individuos de una determinada esfera cultural.

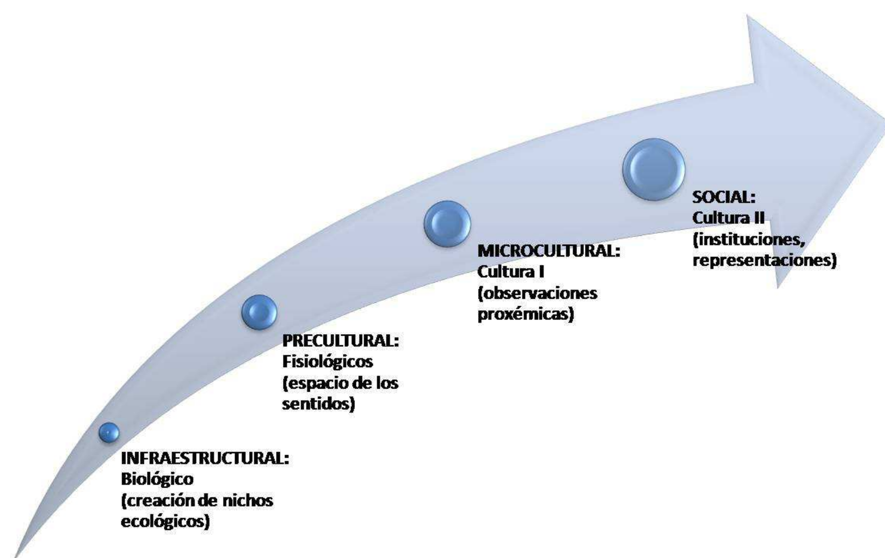


Figura 2

Los antropólogos, y Hall entre ellos, se han encargado de estudiar las diferentes maneras en que cada cultura entiende las relaciones espaciales y temporales y cómo estas relaciones se expresan en formas estructurales de esa sociedad o en actuaciones culturales. Pero incluso, en el reino animal, podemos ver manifestaciones de este nivel microcultural. Por ejemplo, ha llamado siempre la atención la manera en que los pájaros tienden a posarse sobre los tendidos eléctricos, respetando una distancia estricta entre ellos. Se trata evidentemente de la manifestación de un espacio propio que no puede decirse que provenga de una actuación consciente de los pájaros. James Elkins, en su introducción a los estudios visuales, presenta la fotografía de unos pájaros en esta disposición que él considera un misterio, el cual «se hizo más profundo en el momento en que me di cuenta de que los observadores de aves hacen lo mismo, se reparten a lo largo de una pasarela dejando más o menos un metro entre ellos» (2003:65). Tampoco los observadores actúan en plena conciencia al actuar de esta manera, es una costumbre tan adquirida que no es necesario pensarla. Se trata de dos aspectos de un mismo nivel que Hall denomina microcultural y que comporta este tipo de conductas inconscientes, establecidas por unas reglas culturales profundas. La fotografía del fenómeno de los pájaros que Elkin introduce en el libro pertenece, sin embargo, al otro nivel cultural, puesto que, si bien nos

muestra la visualización del primer fenómeno correspondiente a lo microcultural –vemos una serie de hileras de pájaros repartidos regularmente por una serie de hilos eléctricos-, supone un acto consciente de reproducción de lo sucedido a través de una elaborada tecnología que se genera en el nivel cultural superior.

4. Gestalt

El término alemán *Gestalt* significa forma y es alrededor de este concepto que se crearon a principios del siglo XX dos grandes paradigmas ideológicos: la filosofía de la forma y la psicología de la forma. Nos interesa incidir en esta segunda propuesta porque nos permite dar un paso más en el concepto de percepción que estamos examinando.

Dije al principio de estas lecciones que íbamos a dejar de lado el plano básico de la fisiología del sentido de la vista porque pensaba que era inútil introducirnos en un campo que no aportaba nada al estudio de la percepción visual relacionada con la imagen, puesto que la fenomenología de ésta se desarrolla en un ámbito distinto y superior al que es fisiológicamente común a todos los organismos de los seres humanos. Por eso hemos incidido en las propuestas ecológicas, primero, y antropológicas después. Estos son los territorios donde lo puramente fisiológico empieza a diferenciarse en mecanismos multifactoriales que nos ayudan a comprender la complejidad intrínseca del acto de percibir entendido no como mecanismo pasivo, sino como función activa directamente relacionada con el entorno. Llegamos ahora a una nueva cota en la que culminan todas las demás, antes de penetrar finalmente en lo que sería la mirada subjetiva, la cual incluye desde las nociones sociales y culturales (género, clase, etc.) a la identidad personal. Todo esto debe estudiarse, sin embargo, en otro apartado puesto que pertenece a los mecanismos culturales, aquellos que antes he calificado de "Cultura II" y que ya no se manifiestan a un nivel infraestructural, como generadores de mundos, sino a un nivel superestructural, como productos representativos de esos mundos. El nuevo nivel perceptivo es el que estudia la psicología de la forma, comúnmente denominada *Gestalt*.

La psicología de la forma se ocupa de los mecanismos básicos de la percepción, entendiendo que ésta no es una actividad ligada directamente al ojo y des-

provista de cualidades, sino que se desarrolla a través de una serie de condiciones previas que modifican esta visión. Después de nuestro periplo epistemológico por la ecología y la antropología, puede parecer que regresamos ahora a las condiciones básicas de la visión, pero no debemos confundirnos. En realidad, el recorrido que nos ha llevado hasta aquí nos permite estar en condiciones de comprender las diferencias básicas entre ambas posturas: una cosa es la visión, la otra la percepción. La fisiología contempla el ojo como un órgano corporal que tiene una propiedad, la visión, exenta de cualquier condicionante: ver es, en este caso, como respirar. Por el contrario, la psicología de la forma parte de la base de que el órgano de la visión está inmerso en un campo cognitivo que determina directamente la manera de ver, no desde una perspectiva semiótica, que correspondería a la pregunta que he comentado anteriormente sobre si el proceso semiótico es antes o después de la visión, sino desde una perspectiva formal. La semiosis es el proceso por el que se establece el significado de la visión, mientras que la Gestalt se ocupa de la forma de la visión. Pero esta forma no tiene que ver con el ojo sino que es una cualidad de la percepción. El ojo posee una estructura propia (pupila, cristalino, retina, etc.) que nos permite ver, que permite que exista la visión, pero la percepción es algo distinto que se superpone a la simple visión. La percepción está regida por una serie de leyes que construyen el fundamento material de nuestra visión. La Gestalt se ocupa concretamente de la forma como se construye básicamente el mundo visual. O como dicen los partidarios de la llamada inteligencia visual, que consiste en una derivación moderna de la antigua psicología de la forma: «lo que ves es, invariablemente, lo que tu inteligencia visual construye»[1].

En la figura 3 se exponen esta serie de niveles de complejidad de la percepción en orden ascendente, desde lo puramente fisiológico hasta la percepción propiamente dicha, fundamentada en un mundo vivido y en una serie de reglas antropológicas que rigen el primer nivel de la cultura. ¿Por qué sitúo las estructuras gestálticas en el último nivel y no, por ejemplo, en el segundo, después del nivel fisiológico, donde quizá casarían mejor con el hecho de que son una serie de reglas que pretenden condicionar de forma básica nuestro modo de ver? La respuesta es bastante sencilla: colocarlas en segundo lugar implicaría que se convierten en condiciones básicas del funcionamiento de los otros dos niveles,

1. Donald D. Hoffman, *Visual Intelligence. How We Create What We see*, Nueva York, W.W. Norton & Company, 1998, p. XII.

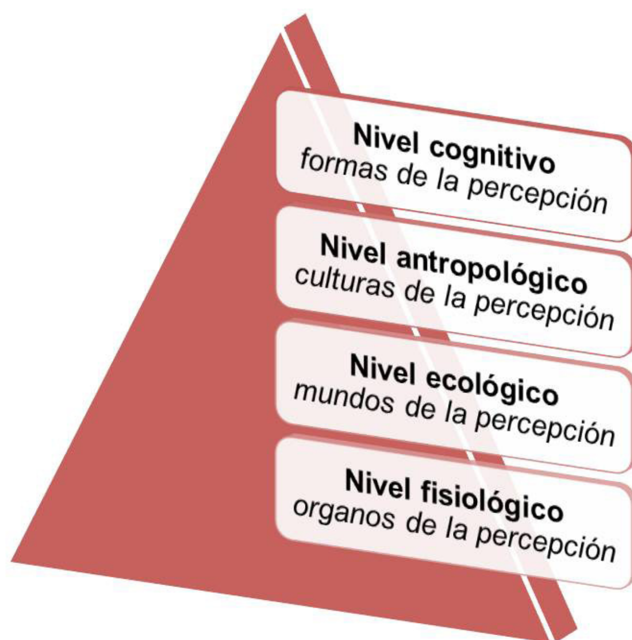


Figura 2

que los medios ecológicos y las formas de comportamiento cultural están de alguna manera filtrados por la estructura formal de la percepción, lo cual no es exactamente así. El hecho de que la construcción visual del mundo esté regida por una serie de leyes fundamentales no interfiere en esos mecanismos de manera fundamental, aunque la disposición del gráfico de la figura 3 tampoco quiere indicar que la función gestáltica venga determinada por los anteriores niveles. Estos deben entenderse simplemente como unos medios, el biológico y el cultural, que constituyen fases distintas de un proceso de humanización: son los mundos donde luego la función cognitiva de la percepción se produce como acto concreto de ver según unos parámetros determinados. Cabría también la posibilidad de pensar, sin embargo, en un sistema perceptivo de tipo ecológico que comprendiera todos estos niveles interrelacionados, con lo cual nos podríamos plantear el estudio de un posible filtro gestáltico que determinara de alguna manera los mecanismos que llevan a la creación del mundo propio o la forma en que se percibe culturalmente el espacio y el tiempo. Si esto fuera así sería difícil, e inútil, discriminar entre causas y efectos dentro de esa esfera fenomenológica y

por lo tanto deberíamos entender la figura 3 de muy distinta manera o presentar el fenómeno de forma diferente.

La psicología de la forma tiene raíces kantianas, igual que la las tiene su homóloga, filosofía de la forma. Recordemos que Kant suponía que nuestra comprensión del mundo está determinada por unas condiciones previas (*aprioris*) que determinan la manera en qué podemos concebir ese mundo. Estas condiciones fundamentales son el espacio y el tiempo. A partir de esta propuesta básica, se desarrolla la idea de que hay una serie de condiciones subsidiarias que establecen los mecanismos primordiales de la percepción, de la misma manera que los filósofos de la forma piensan en una posible serie de formas simbólicas que determinan la comprensión del mundo en general o la comprensión que se efectúa del mismo en una época determinada: Ernst Cassirer, en su obra fundamental “La filosofía de las formas simbólicas”, escrita en los años veinte del siglo pasado (1998), habla del lenguaje y de los mitos como una de estas construcciones simbólicas categóricas. Los arquetipos de Carl Gustav Jung podrían ser considerados, por su parte, otra aplicación de esta tendencia neokantiana. Pero los presupuestos de la Gestalt son más modestos que todo esto.

La psicología de la forma se desarrolla a partir principalmente de los estudios de tres investigadores que trabajaron en la primera mitad del siglo XX: Max Wertheimer, Wolfgang Kohler y Kurt Koffka.

Wertheimer llamó la atención sobre el hecho de que nos son necesarios ni ninguna experiencia pasada, ni ninguna construcción lógica para entender los elementos básicos de la expresión visual: su significado se percibe por lo menos tan directa y espontáneamente como la forma y el color de un objeto. Se anticipa, de esta manera, la posibilidad de una geometría de los elementos expresivos, una geometría que describiría sus características con tanta precisión como nuestra geometría presente es capaz de describir la diferencia entre una línea recta y una línea curva.

Estas ideas se trasladan fácilmente a la expresión artística, señalando una diferencia entre la Gestalt aplicada a la percepción visual en general y la Gestalt aplicada a la representación. Es decir, la Gestalt como condicionante de la forma de ver y la Gestalt como indicativo de la manera de construir formas expresivas. Kandinsky, en sus escritos sobre arte (1996), convierte este mismo tipo de sensibilidad en un método crear y para comprender una pintura como la abstracta que, al abandonar lo figurativo, parece referirse directamente a esa estructura

básica de la percepción que propone la teoría de la Gestalt. El pintor también aplicó estos preceptos al curso sobre expresión visual que dictó en la Bauhaus durante los años veinte del siglo pasado (1998).

Pero quien mejor ha desarrollado la idea de una percepción visual concebida como un proceso de pensamiento es Rudolf Arnheim. Para Arnheim se trata de examinar las condiciones de la percepción visual como fundamento de una posible forma de pensamiento de la visión que se desarrollaría no sólo a nivel mental, a partir por tanto de los datos suministrados por la ésta, sino en el propio espacio de la percepción.

Los planteamientos de Arnheim se remontan a antes del propio Kant, concretamente a Espinoza, para el que la noción de orden no se impone sobre la naturaleza, sino que es algo inherente a la misma naturaleza. Anrheim consideraba muy interesante la idea de Espinoza de que la existencia mental y la existencia física son aspectos de una misma realidad y que, por lo tanto, se reflejan una a la otra. El filósofo Wittgenstein aplicó este mismo fundamento a la filosofía del lenguaje, afirmando, por ejemplo, que la gramática es un espejo de la realidad. Es conocida su manifestación de que «lo que tienen en común el lenguaje y la realidad es la estructura lógica que comparten los hechos y las proposiciones, su isomorfismo». Según él, un hecho es una composición de cosas al mismo tiempo que una proposición es una composición de palabras. Esta estructura formal que sirve de puente entre lenguaje y realidad es del mismo tipo que la que existe, según la teoría de la Gestalt, entre las expresiones y su percepción psicológica. Podemos entender también la afirmación de Wittgenstein en el sentido, más próximo a nuestros intereses, de que los hechos y las descripciones se asemejan entre sí por cuando ambos son imágenes que guardan una estructura básica común: los hechos forman, en su estructura, una composición visual, una imagen, y las descripciones se basan en una imagen (mental) de esos hechos.

Arnheim afirma que «la visión no consiste en la captación mecánica de elementos sino más bien en la aprehensión de esquemas estructurales significativos» (1985). En general las teorías de la Gestalt surgieron como reacción a las propuestas atomistas de la percepción que consideran que nuestros sentidos captan elementos aislados, sensaciones diversas, que luego se agrupan en nuestra mente. Para la Gestalt, la percepción tiene que ver siempre con un campo perceptivo total, cuyas leyes de equilibrio físico se relacionan con propiedades de

la vida psíquica. Según Arnheim, «la Gestalt es un estilo científico que se opone al atomismo, que es el método de explicar los fenómenos mediante la adición de efectos, cualidades y funciones de elementos aislados». Existe una tendencia de la Gestalt a buscar formas gráficas que expresen estados mentales: es la teoría de la citada geometría de los elementos expresivos que se refiere al isomorfismo entre procesos físicos y psicológicos. Así, las características dinámicas de, pongamos por caso, la timidez son idénticas, tanto si esbozamos la curva que traza al caminar un hombre tímido que se acerca al despacho de su jefe, como si trasladamos a un gráfico la sucesión de sus impulsos psicológicos de inhibición y propulsión con respecto a sus intenciones. Es por ello que podemos calificar de tristes los movimientos de un bailarín: no porque hayamos visto con frecuencia que las personas tristes se comportan de manera similar, sino porque los elementos dinámicos de la tristeza están físicamente presentes en estos movimientos y pueden ser percibidos directamente[2].

Encontramos antecedentes de este planteamiento en las ideas románticas del poeta Novalis (1772-1801), para quien el «paisaje es el cuerpo ideal de un determinado tipo de mente». Los pintores expresionistas compartían una idea parecida acerca de la expresión emocional a través de las formas. El pintor suizo Arnold Bocklin, desde el simbolismo decimonónico, también consideraba que los paisajes estaban imbuidos de alma. Todo ello nos retrotrae a los paisajes antropomórficos del Barroco, en los que las formas de los mismos, vistas de determinada manera, revelan los rasgos de un ser humano: en este caso, sin embargo, se noción es didáctica, explica visualmente lo que para Novalis era, para utilizar palabras de la Gestalt, un *isomorfismo*: «Está claro que la teoría de la Gestalt de la expresión se enfrenta en este punto, no sólo al problema de explicar cómo pueden inferirse los procesos psíquicos a partir de la conducta corporal, sino también que la tarea primordial consiste en hacer plausible el hecho de que la percepción de la forma, el movimiento, etcétera, puede transmitir al observador la experiencia directa de una expresión que es estructuralmente similar a la organización de la configuración de estímulos observados» (Hogg,1975).

Los esquemas perceptivos, formados por la conjunción de una serie de fuerzas de carácter, como digo, tanto psicológico como físico, afectan tanto a las imágenes como a las percepciones visuales: construimos la visión tal y como el pintor construye el mundo visual, o viceversa. Por medio de estas fuerzas se

2. Estas manifestaciones sobre el isomorfismo son una paráfrasis de las ideas de Arnheim.

desarrolla un vocabulario perceptivo que Arnheim construye a partir de las nociones de equilibrio, figura, forma, crecimiento, espacio, luz, color, movimiento, dinámica y expresión. Según Arnheim, «lo que una persona o un animal percibe no es solamente un conjunto de objetos, colores y formas, de movimientos y tamaños. Es quizá antes que nada, una interrelación de tensiones direccionales. Estas tensiones no son algo que el observador añade por su cuenta a la imagen estática. Por el contrario, estas tensiones son inherentes a cualquier percepto como el tamaño, la forma, la localización o el color. Puesto que tienen magnitud y dirección, estas tensiones pueden ser descritas como "fuerzas psicológicas"» (1985).

En la figura 4, se exponen las leyes fundamentales de la Gestalt. De entre todas ellas, la que resulta más interesante para nuestros intereses, que se centran en la imagen, es decir, en el producto último de la percepción, es la postrera, aquella que se refiere a las relaciones entre fondo y figura.

Según esta ley, no vemos nunca (ni por lo tanto construimos) figura aisladas, sino que éstas siempre están relacionadas con un fondo, de manera que si este fondo aparentemente no existe, la misma presencia de la figura lo crea. Un ejemplo de este fenómeno lo encontramos al contemplar una figura sobre un fondo blanco (un dibujo trazado en un papel). En principio consideramos que la página en blanco corresponde a un vacío y que, por lo tanto, no existe el fondo propiamente dicho. Sin embargo, la presencia de la figura sobre esa página nos hace ser conscientes de la misma, su vacío se convierte en un soporte completamente lleno. En una pintura esto es todavía más evidente, incluso en el caso de que el pintor haya preferido no aplicar pigmento en las partes de la tela que no han sido utilizadas. Es por ello que el marco de los cuadros cobra una especial significación, puesto que constituye la manera de hacer evidente el espacio del fondo, la plataforma diegética que sostiene el mundo en el que existe la figura. En fotografía, es decir, en la forma esencial de la fotografía, la no retocada, vemos claramente que fondo y figura van siempre unidos, sin posibilidad de separación: puede valorarse la importancia de uno y del otro, como en los retratos, en los que el fondo puede ser circunstancial; o como en los paisajes, donde lo circunstancial puede ser la figura o el primer término. Pero no hay manera de hacer una fotografía sin fondo (ni tampoco hay manera de imaginársela): en todo caso, puede que fondo y figura se mezclen y acabe mostrándose una combinación de ambos. A pesar de ello, la relación existe y, queramos que no, ten-

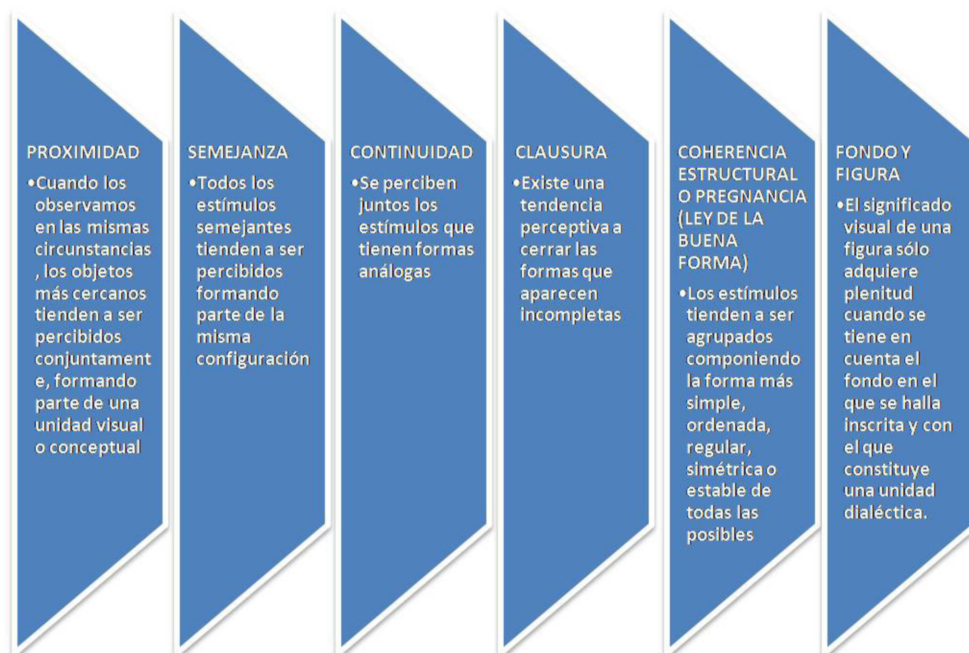


Figura 4

demos a distinguir en cualquier imagen aquello que consideramos primordial y aquello que consideramos secundario.

Esta relación entre fondo y figura crea, en el ámbito de la psicología de la Gestalt, unas interesantes paradojas que han sido aprovechas desde muchos ámbitos diversos para mostrar los problemas de la cognición. Una de estas paradojas visuales aparece en esas ilustraciones que cambian según cómo se miren. La más famosa es la conocida combinación de pato y conejo: se trata de un dibujo que, según cómo se mire, nos muestra la silueta de un pato, y según cómo, la de un conejo. Lo interesante es que no es posible ver las dos figuras a la vez, a pesar de que sabemos que las dos están representadas en el dibujo: una vez hemos descubierto el mecanismo, es necesario escoger entre una u otra. Antes darnos cuenta de esta posibilidad, puede ser que nos quedemos fijados en una de las posibilidades, sin conseguir saltar a la otra.

Este fenómeno parece dar la razón a los partidarios de la teoría de la consistencia de la percepción visual, de su independencia de otros fenómenos cognitivos y reflexivos. Efectivamente, como digo, aunque seamos conscientes de que en el dibujo existen las dos figuras, nuestra visión sigue discriminando entre

fondo y figura. Si vemos el pato, quiere decir que las partes que configuran el conejo se han convertido en fondo. Y viceversa, si vemos el conejo, quiere decir que el pato se ha convertido en el fondo. Cada una de las configuraciones que constituyen la doble figura se denomina también *gestalt*. En este caso, *gestalt* significa configuración visual unitaria: un determinado mundo visual estanco, cuyos elementos obedecen una ley estructural común. Al cambiar la perspectiva de la figura, saltamos, pues, de una *gestalt* a otra. Ello nos da la medida de hasta qué punto es posible considerar la posibilidad, como quería Arnheim, de un pensamiento perceptivo, es decir, exclusivamente visual.

Una vez establecidas las bases de este pensamiento perceptivo a través de los postulados de la Gestalt, podemos considerar su extensión a otros niveles más flexibles, menos sujetos a leyes estrictas y no necesariamente tan separadas de otros procesos cognitivos, mentales o reflexivos.

Las tendencias actuales de la neurociencia parecen recurrir, desde planteamiento absolutamente distintos, a presupuestos similares. Así para ellas, todo lo que experimentamos es en realidad una fabricación de nuestra imaginación. Dicen que, a pesar de que nuestras sensaciones parecen adecuadas y certeras, no necesariamente reproducen la realidad física del mundo externo. Muchas experiencias de la vida diaria, reflejan por supuesto los estímulos físicos que llegan al cerebro. Pero los mismos mecanismos neuronales que interpretan los inputs reales de los sentidos son también responsables de nuestros sueños, nuestras quimeras y nuestros fallos de la memoria. En otras palabras, lo real y lo imaginario comparten una misma física en el cerebro[3]. El uso que las neurociencias hacen de las ilusiones visuales de todo tipo para probar estos postulados las acerca a las teorías de la Gestalt, a pesar de su insistencia en la localización cerebral, neuronal, de todos estos fenómenos que la psicología de la forma entendía como pertenecientes a la propia percepción. En cualquier caso, ello no quita que las leyes perceptivas puedan tener una base neuronal, que sin duda la tienen (otra cosa es hasta qué punto esa base es significativa en sí misma), del mismo modo que la localización cerebral de los fenómenos no impide que haya una serie de manifestaciones, como las que esas ilusiones visuales presentan, cuya fenomenología concreta no

3. Extraído de "The Neuroscience of Illusion. How tricking the eye reveals the inner workings of the brain", artículo de Susana Martinez-Conde y Stephen L. Macknik, publicado en la página Web de "Scientific American" en Julio de 2006 (http://www.sciam.com/article.cfm?id=the-neuroscience-of-illusion).

puede explicarse señalando simplemente el punto del cerebro en el que están enraizadas.

5. Historia de la percepción

El enfoque ecológico de la percepción visual nos permite sentar las bases para comprender esta facultad desde una perspectiva compleja, complejidad que se acrecienta cuando consideramos que, además de estar enlazada con el ambiente, la conducta y la morfología, la percepción tiene también su historia. Fritjof Capra combina estas dos perspectivas, la ecológica y la histórica, cuando insiste en el hecho de que todo ser vivo tiene su historia y que, por tanto, la estructura viva es siempre el registro de su propio desarrollo precedente (2003:63), la cognición, dice, «no es la representación de un mundo con existencia independiente, sino más bien el alumbramiento continuo de un mundo mediante el proceso de vivir» (2003:64). Es en este sentido, que nos convenía dejar las formas gestálticas de la percepción para el último nivel, según se muestra en la figura 3, puesto que en cierta manera pretende estar fuera de la historia. Nos llevaría demasiado lejos discutir las condiciones de esta posibilidad, pero creo que no es un gran inconveniente examinar la historia de la percepción, entendida ésta como formas culturales de ver, al margen de una estructura que pretende fijar los parámetros que rigen la construcción del mundo visual en un sentido básico.

Antes de examinar la historia de la percepción, conviene que sepamos primero a qué nos referimos cuando examinamos ésta desde una perspectiva histórica, ya que hasta ahora hemos barajado un aspecto distinto, más básico, de la percepción, que es previo a aquel en que se desarrolla lo histórico. Ahora, sin embargo, vamos a introducirnos en otro capítulo en la que subjetividad y cultura se interconectan.

Para Merleau-Ponty, percibir es posicionarse uno mismo ante algo a través del cuerpo. De nuevo, volvemos a encontrarnos con la necesidad de situar el cu- erpo en el espacio de la representación del que parece ser el gran ausente, a pesar de que, como indica el mismo Merlau-Ponty, «es a través de prestar su cuerpo que el pintor cambia el mundo en pintura» (1964:16). En primer lugar, posicio-

narse quiere decir tomar conciencia de uno mismo, o sea pensarse a uno mismo visualmente y, por lo tanto, situarse uno mismo en el espacio. Estos actos son todos ellos actos de conciencia, pero de una conciencia externa: son actos de extro-versión en lugar de intro-versión. Al posicionarse, se hace presente el cuerpo en su relación con el espacio y ello significa un acto de situar en el *exterior* unos procesos reflexivos que se acostumbraban a efectuar en el interior de la mente. Es por lo tanto a través de este proceso de concienciación que el pintor, o cualquier artista, transforma, como indica Merleau-Ponty, el mundo en una representación. Con ello, se recupera la idea de una posibilidad de pensar con el cuerpo o, como ya venía sucediendo desde tiempos inmemoriales, con las herramientas que suponen una extensión del mismo, así como con los instrumentos que constituyen una extensión del cerebro. En realidad, por tanto, tomar conciencia del cuerpo con respecto a la representación significa poner al día una forma de *pensamiento técnico*, de reflexión práctica, tan antigua o más que la reflexión propiamente dicha, que, a partir de los griegos, tendió a internalizarse de manera hegemonizante.

A través del pensamiento se toma conciencia de la mente y con la percepción se toma conciencia del cuerpo. Por lo tanto, el acto de percibir no consiste sólo en mirar hacia fuera, sino también en verse reflejado desde fuera, como si estuviéramos ante un espejo, sólo que la imagen en el espejo la asumimos nosotros mismos en la mente y, en este caso, se trata de que sea la mente la que sea asumida a través del cuerpo. El cuerpo es siempre un elemento fundamental de la representación. La perspectiva pictórica, por ejemplo, funciona mediante el posicionamiento del espectador en un lugar muy concreto con respecto a la representación pictórica, pero luego este espectador está ausente de la pintura como lo está también el cuerpo del pintor que, al pintar, se había situado ya, aunque fuera mentalmente, en el lugar que habría de ocupar luego el cuerpo del espectador. Cuando el pintor introduce la imagen de su propio cuerpo en la representación, como hace Velázquez en "Las Meninas" o como ocurre en los autorretratos, se produce un desequilibrio en los planteamientos representativos tradicionales. Pero la imagen pictórica acostumbra a incorpora el cuerpo del pintor sólo virtualmente, a través de la construcción de una mirada. Lo mismo ocurre más tarde con las imágenes técnicas, como la fotografía o el cine, también aquí el cuerpo está virtualmente presente, posicionado a través de la estruc-

tura de la mirada que establece el encuadre, pero en este caso hay un elemento más en la ecuación que hay que tener en cuenta: la cámara.

La cámara se encuentra presente en el acto de confección de la imagen, eliminando teóricamente la subjetividad del autor con su presencia. Pero esta presencia del artilugio técnico establece con las imágenes creadas un vínculo material más potente que el del propio cuerpo del artista al que suplanta. El pintor podía imaginar su posicionamiento ante la imagen y, a partir de este acto imaginativo, desarrollar la representación como si él no estuviera presente: puesto que la pintura, por muy realista que sea, proviene del acto mental señalado, puede obviarse una presencia que ha sido idealmente compuesta (aunque luego se materializará cuando el espectador pone efectivamente su cuerpo donde la imaginación del autor había situado el suyo virtualmente). Pero la cámara no produce, en principio, actos imaginarios, sino que, al contrario que el pintor, se posiciona realmente donde tiene que estar para confeccionar el tipo de mirada que propone, por ello su desaparición de la fotografía es más escandalosa que la ausencia en la pintura del cuerpo del pintor, ya que supone la clara obliteración de un aspecto de la realidad representativa. Cualquier fotografía muestra así un punto ciego, un agujero negro precisamente ahí donde se forma la imagen, en lo que en el teatro se denomina la cuarta pared y que impide que los espectadores y el público se sientan en una misma realidad. En el teatro esta cuarta pared es una convención ya que no está realmente ahí, separando el mundo del espectador del mundo de la escena. La cámara no es, sin embargo, una convención, sino un elemento material que se interpone entre el cuerpo del fotógrafo que permanece junto a ella y la realidad que se pretende fotografiar, y por lo tanto su omisión en el campo de la imagen significa mutilar de alguna manera su pretendido realismo. Las imágenes técnicas son por ello imágenes deficitarias, pero lo que es más importante: son imágenes que ponen de manifiesto este déficit en el sistema de representación tradicional.

La noción primitiva de la técnica fotográfica que acompañaba su invención consistía en considerarla una continuación de la fenomenología de la representación pictórica que abundaría dramáticamente en la eliminación del cuerpo, y del sujeto, del campo de la representación. Pero la realidad supone todo lo contrario: es cierto que la fotografía, como productora de imágenes técnicas a través de una cámara, establece la línea fronteriza que separa dos sistemas perceptivos distintos, pero el nuevo sistema no supone la continuación del anterior por

otros medios como se ha venido creyendo, sino la constitución de una novedad absoluta que implica la presencia del cuerpo en la representación y, por consiguiente, el discernimiento de su ausencia. Se trata de un nuevo tipo de percepción del cuerpo que modifica la esencia misma de las representaciones y pone al descubierto el idealismo de las propuestas visuales anteriores. Cabe preguntarse qué ocurre cuando las actuales técnicas de digitalización parecen descorporeizar otra vez las imágenes: si se trata de un regreso a ámbitos pictóricos anteriores o el establecimiento de una nueva revolución que implica fenomenologías distintas. Este aspecto de la cuestión trataremos de resolverlo en otro momento.

Una vez establecido este esbozo de la sustancialidad del cuerpo en la estrategias representativas y, por tanto, habiendo planteado las bases de la percepción que tienen su eje en el mismo como interfaz con el ámbito del sujeto, pasemos ahora a las modificaciones históricas de esta instancia perceptiva. Para ello, es decir, para hacer un repaso a la historia de la percepción, recurriré a la propuesta de Donald Lowe quien se interesa especialmente en el proceso de construcción de la percepción burguesa (1982).

La historia de la percepción es el eslabón que media entre el contenido del pensamiento y la estructura de la sociedad. Recordemos que en medio queda el cuerpo, por eso digo que éste constituye un puente entre la representación y el sujeto. Lowe se refiere a la percepción como una experiencia humana y, por lo tanto, no pretende decir nada sobre la neurofisiología ni sobre la teoría conductista de la percepción, disciplinas que buscan analizar el aspecto científico de la misma. La ciencia, ya lo hemos dicho, no pretende estudiar la conducta humana, sino la conducta de las cosas, lo que le lleva muchas veces a convertir al ser humano en cosa. Existen un sinfín de fenómenos fuera de este proceso de cosificación de los que es necesario dar cuenta, pero para ello hay que aceptar la validez epistemológica de este otro campo humano que propone Lowe, quien entiende la percepción a la manera de Merleau-Ponty, es decir, como una toma de contacto del sujeto con el mundo. Esta toma de contacto comprende el sujeto como perceptor, el acto de percibir y el contenido de la percepción: «el sujeto que percibe, desde una posición corporeizada, se encara al mundo como un campo horizontal vivido. El acto de la percepción une al sujeto con lo percibido. Y el contenido de lo percibido, que resulta de este acto, afecta la forma en que el sujeto se posiciona en el mundo» (1982:1). Para Lowe el fenómeno de la percepción es un conjunto integral y reflexivo que incluye estos tres aspectos. La

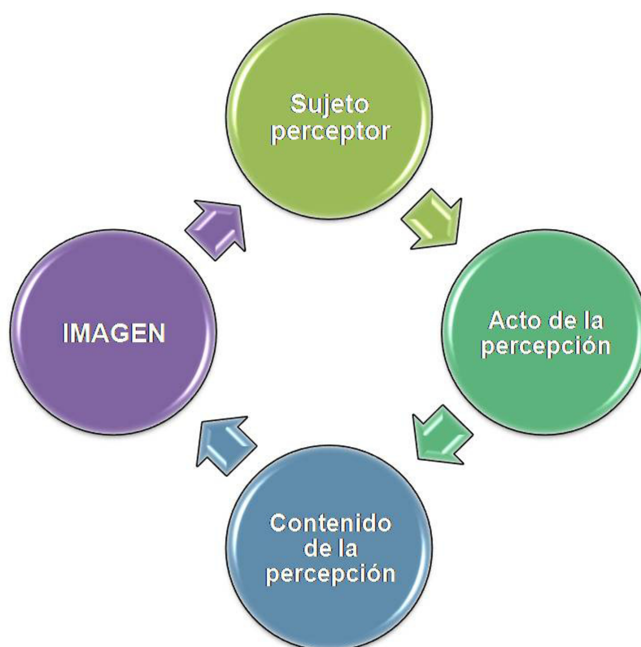


Figura 5

imagen se introduce en el conjunto como la representación visual del posicionamiento del sujeto en el mundo a partir de los parámetros establecidos por el acto de la percepción: constituye, por consiguiente, la materialización del contenido de la percepción y contribuye con su presencia a reforzar esa posición del sujeto que, a través de la imagen, se hace consciente de su relación con el mundo (figura 5). La imagen no forma parte de los mecanismos establecidos por Lowe a partir de las premisas de Merleau-Ponty, sino que la introduzco como un posible paso que trasciende estos mecanismos perceptivos básicos y los lleva a un nivel de conciencia superior, susceptible de originar obras de arte, que implican un paso más en el proceso. En el momento en que introducimos la visualización en el ciclo perceptivo, el acto de ver se convierte en una mirada plasmada en la imagen, que puede desembocar en un acto de reflexión visual como es la obra de arte. La imagen es pues primero un acto de conciencia que trasciende la simple percepción y que conduce a un posible proceso reflexivo.

La propuesta de Lowe no solamente está basada en las propuestas fenonomenológicas de Merleau-Ponty, sino que pretende continuar el trabajo de Michel Foucault sobre las epistemes que el filósofo francés propone en sus obras “Las



Figura 6

palabras y la cosas" (2006) y "Arqueología del saber" (1990). Foucault considera que el discurso está gobernado por una serie de reglas epistémicas inconsciente y que estas reglas cambian de una época a otra: las ideas y las acciones (como representar, hablar, clasificar o intercambiar) de un determinado período se rigen por un eje central característico, como puede ser, por ejemplo, la noción de semejanza. Una propuesta parecida la encontramos en el concepto de *regímenes escópicos* elaborada por Martin Jay en su obra "Campos de fuerza" (2003). Aquí Jay se refiere concretamente a la evolución de las formas de ver.

La cultura se ha desarrollado, según Lowe, a través de cuatro etapas, cada de la cuales organiza y engloba el conocimiento de manera completamente distinta a las demás, se trata de cuatro paradigmas diferentes de la manifestación cultural. Estas etapas son las siguientes oral, caligráfica, tipográfica y electrónica (figura 6).

En la etapa ORAL no hay lenguaje escrito, no existe el texto y, por tanto, no se producen registros permanentes. El habla tiende a combinar una serie de funciones que en una cultura tipográfica están compartimentalizadas: el habla funciona como comunicación y como conocimiento. Sólo se convierten en conocimiento aquellos fenómenos basados en fórmulas ya existentes o que son

lugares comunes. Lo nuevo y lo que es muy distinto tiende a ser olvidado. El conocimiento acostumbra a ser tradicional, no especializado y escasamente analítico.

La etapa CALIGRÁFICA se distingue por la introducción de un lenguaje escrito (ya sea ideográfico o alfabético) y su preservación por algún tipo de manuscrito. El habla y el conocimiento se separan. Se introduce un nuevo ideal, el de la lógica abstracta, formal. La tradición oral persistió a través de la Edad Media y hasta el Renacimiento, por lo que el conocimiento de la escritura fue, durante mucho tiempo, el patrimonio de una élite muy reducida. A través de este período, leer significaba leer en voz alta y la gente confiaba más en la tradición oral que en el registro escrito: se consideraba más en lo que se oía que lo que se podía leer (por unos pocos).

Estas dos etapas, la oral y la caligráfica, pertenecen al orden epistémico que Foucault denomina anagógico y en el cual todo, incluso el conocimiento y el conocedor, está basado en la existencia absoluta de Dios.

La siguiente etapa es la TIPOGRÁFICA. La revolución tipográfica de mitad del siglo XV instaura la cultura, nueva y más dinámica, del medio impreso. El impacto de la revolución tipográfica sobre la cultura caligráfica fue mucho más rápido que el que ésta había tenido sobre la oral. La impresión diseminó los textos y provocó la conciencia de las diferencias y por tanto de la comparación. Estandarizó textos, calendarios, diccionarios, mapas y otras ayudas visuales. Por lo tanto ensalzó el valor del enunciado exacto y pictórico. La familiarización con el orden alfabético, los números arábigos, los signos de puntuación, los índices y las secciones de los libros sistematizaron el pensamiento. Si la cultura caligráfica había descubierto el pensamiento abstracto, la cultura tipográfica introdujo un nuevo ideal de conocimiento objetivo, la ciencia. La cultura caligráfica nunca había superado la conexión oral entre el hablante y el contenido de un conocimiento que aún estaba organizado por formas cerradas: retórica, polémica, disputa. La imprenta estandarizó la comunicación, independizándola de un particular hablante o un determinado manuscrito: antes cuerpos enteros de conocimiento dependían de la transmisión personal de un maestro, pero el nuevo contenido, despersonalizado y formalizado, era accesible a cualquier lector. Hizo también que el conocimiento se trasladase enteramente al contenido, convirtiendo, por ejemplo, en invisible la escritura al estandarizarla con los nuevos tipos de imprenta que perdían la impronta individual de la caligrafía.

La etapa de la cultura ELECTRÓNICA corresponde al siglo XX. Se trata de una cultura de la comunicación basada en medios electrónicos como el telégrafo, el teléfono, el fonógrafo, la radio, el cine, la televisión, el vídeo, el ordenador, etc. A ellos les podríamos añadir los medios digitales, que Lowe no contemplaba en su momento porque eran muy incipientes, pero cabe la posibilidad de que los mismos formasen una nueva etapa. La nueva cultura electrónica se superpone a la antigua cultura tipográfica sin acabar de desplazarla del todo. Se trata de una cultura de transición (posiblemente hacia la etapa DIGITAL), comparable a la transición que ocurrió en el siglo XVI entre la cultura caligráfica y la tipográfica. Esta transición implica fundamentalmente el paso de una comunicación basada en el tipo (de imprenta) a una basada en el bit. Mientras que los tipos son fijos, los bits son simplemente unidades estadísticas, es decir, una traslación matemática de un lenguaje o una imagen existentes. Por lo tanto, la lógica de la ciencia objetiva está siendo desplazada por la lógica binaria de la ciencia del ordenador. La vieja estabilidad de los tipos de imprenta está siendo substituida por un nuevo conocimiento de las estadísticas y las probabilidades.

El desarrollo de la percepción a través de estas distintas etapas, la penúltima de las cuales corresponde según Lowe a la sociedad burguesa, se produce a través de una concatenación de los medios de comunicación predominantes en cada una de ellas, la jerarquía de los sentidos y las características del orden epistémico correspondiente. Así, por ejemplo en la sociedad burguesa prevalece el medio tipográfico; la visión es el sentido privilegiado y la característica principal del orden epistémico es el desarrollo en el tiempo. En la figura 7 se muestran las diferentes épocas históricas y los factores comunicativos, sensoriales y epistémicos correspondientes a cada una de ellas.

El método de Lowe consiste en construir constelaciones en las que intervienen los sentidos jerarquizados y los medios a través de los que se gestiona la cultura, entendiendo que todo ello forma un sistema interconectado que puede describirse a través de un eje central que organiza todo el conjunto. La toma de conciencia de este tipo de organizaciones en los que la cultura y la percepción se interrelacionan para dar lugar a una organización compleja nos permite examinar las construcciones visuales desde una perspectiva mucho más amplia y fructífera que la puede suministrar el análisis individual de los objetos, situados en su contexto histórico. La historia se convierte así en una estructura orgánica en la que las representaciones visuales cumplen la función de materializar sus

Medio de comunicación	Jerarquía de los Sentidos	Orden epistémico
EDAD MEDIA La caligrafía se impone a la oralidad	El oído y el tacto son más importantes que la vista	Anagogía
RENACIMIENTO De la caligrafía a la tipografía	Del oído y el tacto a la primacía de la vista	Similitud
SOCIEDAD ESTATAL La tipografía se impone a la oralidad y a la caligrafía	La vista se impone al oído y al tacto	Representación en el espacio
SOCIEDAD BURGUESA La tipografía secundada por la fotografía	Extensión de la visión	Desarrollo en el tiempo
SIGLO XX La electrónica se impone a la tipografía	Extrapolación de la visión y el sonido	Sistema sincrónico

Figura 6

síntomas profundos. No son el único mecanismo por el que esto se produce, pero sí el más claro, ya que las imágenes dan a ver directamente la estructura del mundo en el que han sido confeccionadas. Son construcciones simbólicas, pero sus símbolos están invertidos: en la construcción literaria los símbolos son puertas de entrada a un mundo construido, posible, mientras que en la imagen son puertas de salida de un paisaje visual que los acoge en su visualidad hegemónica como elemento constitutivo de ese mundo. Las letras no son el material del que está construido el mundo, sin embargo los trazos visuales de una imagen, los objetos que la componen, sí que se refieren la materialidad del mismo. Como indica Goodman, «no existe ningún modo correcto de describir, pintar o percibir "el mundo", sino que existen, más bien, muchos modos igualmente correctos, aunque entren en conflicto –y por consiguiente, en efecto, muchos mundos reales-. Debemos, entonces, investigar acerca de los criterios de corrección de las representaciones de todo tipo, en todo los medios, y dentro de los diversos sistemas simbólicos de cada variedad, que sean compatibles con dicha multiplicidad» (1995:33).

Capítulo III

Una breve historia de las imágenes

No es fácil confeccionar una historia de las imágenes por modesta que sea. Hay varias razones que dificultan esta tarea, la primera de ellas es que ya no estamos tan inclinados como antes a aceptar una organización de los sucesos del pasado a través del formato lineal y teleológico que acostumbramos a llamar historia. No es que dudemos de que la historia exista, puesto que es obvio que se han sucedido una serie de acontecimientos de todo tipo antes de llegar al momento presente, pero consideramos que lo que nos precede no es un relato perfectamente organizado, sino que constituye por el contrario un conjunto de elementos mucho más caótico de lo que la disciplina, en su modalidad clásica, nos ha dado a entender. Pero es necesario organizar el conocimiento de algún modo para comprenderlo, por lo que deberemos convenir en que esta organización, cualquiera que sea, no constituirá más que una forma entre otras de ver las cosas. Podemos llegar a un consenso sobre la validez de estas organizaciones y, en algunos casos –los que se refieren a fechas o datos concretos- incluso podemos considerar que hemos alcanzado un grado muy alto de certeza, pero en general el significado de la historia, es decir, las relaciones de causa y efecto, las explicaciones de los sucesos, etc., dependerán del tipo de organización que hayamos escogido. Antes hemos utilizado un sistema alternativo a la linealidad con las propuestas de Lowe basadas en gran medida en Foucault, a quien le cabe el mérito de haber inaugurado este tipo de metodología. Se trata de dejar el desarrollo temporal para los grandes cambios de paradigma y concentrar el análisis en el interior de estos territorios, donde se producen esencialmente relaciones jerárquicas y procesos de interacción entre elementos constitutivos del orden paradigmático.

En el caso de una posible historia de las imágenes, el problema se complica porque han existido muchos paradigmas visuales y, aunque alguno de ellos haya podido conseguir la hegemonía sobre los demás durante algún período más o menos largo de tiempo, nunca ninguno de ellos ha desaparecido por completo. No estamos ante una sucesión de modos de representar y visualizar la realidad que se suceden uno tras otro, con una perfección siempre creciente en su capacidad por reproducir lo real. No es así, a pesar de que todo parece indicar lo contrario. Si, por ejemplo, comparamos aunque sea superficialmente las imágenes electrónicas de alta definición o las todavía mejores proyecciones cinematográficas actuales con una pintura prerrenacentista, nos puede dar la impresión de que hemos avanzado mucho en cuanto a la calidad de la representación en aquello que vagamente denominamos realismo. Pero la perfección material no se corresponde necesariamente con la complejidad representativa, ni las distintas técnicas son necesariamente comparables entre sí a través de un prisma tan superficial como éste.

Podríamos confeccionar, por lo tanto, muchas historias diferentes de la imagen, dependiendo de qué paradigma visual escogiéramos, aparte de que en el interior de cada paradigma las variaciones y los matices nos propondrían la posibilidad de otras historias paralelas o a veces incluso contradictorias. No olvidemos tampoco la existencia de posibles hibridaciones entre los paradigmas, así como entre las corrientes del interior de cada uno de ellos. Ante un panorama como éste, se puede caer en la tentación de dejarse, literalmente, de historias y contentarse con algún tipo de clasificación abstracta: ya que el desarrollo temporal no nos ofrece ninguna garantía de veracidad, limitémonos al espacio, podríamos decir. Como si la simple descripción de éste nos pudiera ofrecer mayores dosis de objetividad que la tentación de una metafísica temporal que, según este planteamiento, no sería más que una ilusión. Pero quizá sea demasiado tarde para renunciar al factor temporal en una época en que espacio y tiempo se mezclan irrecusablemente como lo muestran las formas de representación más contemporáneas, desde el cine a los videojuegos. La fenomenología del siglo XX y la de los inicios del XXI nos mantienen prisioneros de la propuesta reina del siglo XIX, la historia, a la vez que nos obliga a reconsiderarla de arriba abajo.

Cabe emprender, como contrapartida a las pulsiones del caos o de la simple estructura sin tiempo, una historia social de las imágenes, de cómo éstas han sido utilizadas en las distintas épocas. De esta manera solventaríamos quizá la

dificultad que nos presentan las innumerables disparidades que he señalado y prestaríamos de alguna forma la debida atención a su desarrollo temporal. Pero muchas veces una historia de este tipo nos oculta el aspecto principal de las imágenes: su forma, los dispositivos retóricos que utilizan, cómo resuelven los problemas de la representación, etc. Por otro lado, dedicar la atención solamente a la forma de las imágenes nos puede hacer perder de vista que las características de esta forma varían de acuerdo a su utilización, con lo que acabaríamos por no detectar tampoco muchos fenómenos que son el producto de la acumulación que produce el cambio. Lo ideal es combinar estos distintos tipos de acercamiento: buscar en el paradigma sociocultural un marco que permita un tipo estable de organización epistemológica y permanecer al mismo tiempo atento a los dispositivos formales de los procesos de visualización correspondientes, así como a su genealogía. La cámara fotográfica es, por ejemplo, un invento del siglo XIX, pero las características formales del tipo de imágenes que produce no son comprensibles en toda su amplitud a menos que se consideren las raíces ideológicas ancladas en la antigua *camera obscura*, de la misma manera que la fenomenología cinematográfica permanece en gran medida oculta a menos que se considere la evolución del factor movimiento como parte de las representaciones fotográficas a lo largo de ese mismo siglo. Podemos sectorializar los relatos históricos tanto como queramos, pero finalmente se imponen las conexiones, las arborescencias que conectan los distintos fenómenos y que finalmente nos conducen a aquello que estamos buscando: una fenomenología compleja de la visualización.

Algunos autores han adoptado el doble enfoque social-formalista del que hablaba, sin que necesariamente haya desembocado ninguno de ellos en el tipo de historia en red que considero deseable. La combinación tiende, sin embargo, a un tipo de pseudo-erudición que está a las puertas de la misma, como lo prueban especialmente los trabajos de Panofsky o Gombrich. De la obra del primero de ellos decía precisamente Francisco Calvo Serraller en el prólogo a uno sus libros que fue «una reacción frente a esa constante tendencia de la historiografía artística a plantear su método de trabajo dentro de la dicotomía del positivismo erudito y el formalismo idealista; esto es: entre documentalistas o connoisseurs y filósofos del arte» (Panofsky 1986:13). Esta reacción dio lugar, en el caso de Panofsky y otros, a una interesante mezcla de erudición y formalismo que señaló un posible camino de salida de la tradicional dicotomía. De todas maneras, no hay méto-

dos puros y así, en algunos casos, se privilegia más lo sociocultural y en otras lo formal. También varía por supuesto la manera en que se encara cada una de estas perspectivas, porque hay muchas variantes en la cultura y la sociedad, como diversidades hay en los dispositivos formales. El mencionado E. H. Gombrich es el autor más destacado, para nuestros intereses, de la tendencia más erudita de esta corriente, y sus innumerables estudios sobre la imagen nos ofrecen una serie de perspectivas que combinan muy sabiamente lo social y lo formal, aunque evitando cuidadosamente lo filosófico. El mejor libro para introducirse en su mundo es "Arte e ilusión" (1998), pero cualquiera de sus manuales es igualmente ilustrativo, si bien en alguno de ellos privilegia la historia del arte por encima de la de otro tipo de imágenes más actuales. Gombrich siempre es, sin embargo, un observador atento de las imágenes y no sólo de las imágenes artísticas, lo que lo convierte en adelantado de los estudios visuales.

Recientemente se ha revalorizado la figura de Aby Warburg con quien estos estudiosos mantuvieron un estrecho contacto a través de la llamada Escuela de Warburg, fundada en torno a la importante biblioteca creada por aquél en Hamburgo y trasladada a Londres antes de la Segunda Guerra Mundial. La aproximación de Warburg a los fenómenos visuales es absolutamente original y de suma importancia para la vigente sensibilidad en el ámbito de este tipo de fenómenos. Sus ideas influyeron a toda una corriente de pensadores de la imagen, entre los que se cuentan, como digo, Panofsky y Gombrich, aunque ninguno de ellos llegó a convertirse en un verdadero continuador de las mismas. La originalidad de Warburg radica principalmente en su sensibilidad acerca de los valores temporales de la imagen, en especial las facetas dinámicas y emotivas de la temporalidad, lo cual lo convierte, a pesar de dedicar su atención a imágenes del pasado, en un fiel representante de la fenomenología de una época que contemplaba el nacimiento de un nuevo tipo de imágenes en las que se combinaban los fenómenos espaciales con los temporales, como ocurre con el cine. Aunque nunca se ocupó especialmente de este medio, sus ideas acerca de la evolución de las imágenes renacentistas nos dicen más sobre la esencia del fenómeno cinematográfico que muchos de los manuales que hoy en día se dedican a la materia. Su visión histórica nos interesa más por su metodología, reflejada en la forma idiosincrática de ordenar su biblioteca, que por los descubrimientos cronológicos. Lo que hay que buscar en Warburg son los conceptos que organizan según él la historia de las imágenes, las temporalidades complejas que la

recorren, los anacronismos, las pervivencias que rompen la estructura lineal de la misma y que las corrientes principales de la disciplina no supieron detectar. Es el teórico francés Georges Didi-Huberman (2000) quien más se ha dedicado a recuperar la figura y las ideas de Warburg. Didi-Huberman ha desarrollado también una importante labor de análisis de las imágenes a partir de éstas ideas trascendentales, que nos alejan del pensamiento mecanicista del siglo XIX para introducirnos a formas más fluidas de la reflexión que se avienen mucho mejor a la sensibilidad del siglo XXI.

En otros autores, como David Freedberg, es el propio uso de la imagen el que determina su relación con la sociedad que la acoge. En su libro "El poder de las imágenes" (1992) podemos repasar la historia de la representación visual a partir de las distintas maneras en que la imagen ha sido utilizada, por ejemplo por la religión o por la política. No es una mala manera de empezar a comprender hasta qué punto lo visual se introduce en nuestro tejido social, así como en nuestra imaginación. Barbara Maria Stafford, por su parte, nos ofrece una perspectiva basada en las funciones que tuvieron las imágenes en el proyecto fundacional de la Ilustración (1993, 1994). Analiza las imágenes agrupadas bajo una visión general que las determina a todas ellas como un rasgo de la época: la imagen del cuerpo, la didáctica del iluminismo, etc. Se trata de un enfoque arriesgado, pero productivo, ya que permite comprender muy bien determinadas facetas de la representación visual, aun a costa de dejar fuera otras no menos significativas. Este enfoque es similar, en cuanto a su planteamiento general, al que adopta Jonathan Crary al estudiar los cambios ocurrido en la percepción durante el siglo XIX (1993, 1999). La hipótesis de Crary es que existen diferentes tipos de visión, diferentes formas de ver (como anunciaba John Berger en su libro ya citado del mismo título), que determinan la forma y el uso de las imágenes de una época. Durante el siglo XIX se habría producido un cambio fundamental en este sentido, se habría pasado del observador descorporeizado de los siglos XVII i XVII, cuyos planteamientos estarían enraizados en la metáfora de la *camera obscura*, a la presencia fenomenológica de ese cuerpo en el XIX: es decir, las imágenes abstractas de la ciencia de la óptica habrían dado paso a los fenómenos psicofisológicos que caracterizan los llamados juguetes ópticos, a través de los que la fenomenología del movimiento llegaba a las imágenes y que precisaban de una *visión corporal* para existir en todas sus dimensiones. Las teorías de Crary han sido muy discutidas, especialmente por autores de tendencias neopositivis-

tas de raíz anglosajona, una tendencia que lleva muchos años atacando los presupuestos generales de Foucault, al que consideran el origen de todos los males de los que Crary sería una de las manifestaciones. Así W. J. Thomas Mitchell le acusa básicamente de reduccionismo y de no fundamentar adecuadamente sus propuestas generales, así como de no tener en cuenta las verdaderas experiencias de la recepción: «aquello a lo que la gente le gustaba mirar, cómo describían lo que veían, cómo comprendían la experiencia visual a través de las imágenes o del espectáculo de la vida diaria» (2004:21). En general, Mitchell se muestra contrario a los grandes relatos totalizadores que «cortan a través de todos los estratos, ejerciendo su fuerza sobre una "sola superficie social"» (22). Ello le permite criticar tanto las propuestas de Foucault como las de Panofsky a los que ve como pseudo-herederos del idealismo alemán. Mitchell encuentra en el Panofsky de "La perspectiva como forma simbólica" (1987) las mismas tendencias a la generalización metafísica que descubre en Crary, aunque reconoce que la perspectiva de aquel es mucho más amplia y polidimensional que la de éste. Es un tipo de crítica, el que representa Mitchell, muy poco productivo y aún menos intelectualmente generoso, puesto que se basa en la negación radical de una perspectiva epistemológica a la que no ofrece alternativa, limitándose a considerarla infructuosa desde una perspectiva no menos metafísica que la que se quiere erradicar, sólo que en éste caso la idea global, el gran relato totalizador se encuentra escondido tras la pretensión positivista de estar buscando la verdad de las cosas en el único lugar donde se considera que pueden estar. Lo que les importa a los teóricos de esta tendencia no es tanto demostrar que una determinada teoría pueda estar equivocada, sino negar la posibilidad de cualquier tipo de teoría o de metalenguaje. Mitchell es un gran teórico de la imagen y él mismo reconoce, sin embargo, que «cualquier reflexión teórica sobre la cultura visual que sea interesante tendrá que tener en cuenta su historicidad y esto supondrá necesariamente alguna forma de abstracción y generalización acerca de los espectadores y los regímenes visuales» (2004:22). Por ello, creo que, en general, no hay que hacerles mucho caso en este sentido a los partidarios de esta tendencia, ya que, de lo contrario, paralizaríamos todo proceso reflexivo que pretendiera ir más allá de la pura descripción empírica, lo que en nuestro campo sería especialmente nefasto. Además uno de los postulados más característicos de estos teóricos, que ellos expresan directa o indirectamente, es el de que, en el fondo, no hay demasiada diferencia entre los fenómenos actuales y los del pasa-

do: a cada nueva propuesta fenomenológica le oponen ejemplos de situaciones parecidas en épocas pasadas, lo cual no deja de expresar una posición esencialmente conservadora, aunque sólo sea de forma latente.

Pero el mismo Mitchell es capaz de superar esta visión tan limitada de la fenomenología visual y así, si bien en sus estudios no parte de concepciones generales, acaba llegando sin embargo a la descripción de fenómenos muy alejados de lo concreto, que son la parte más interesante de sus investigaciones. Los investigadores puritanos de este tipo olvidan con demasiada frecuencia que la adscripción a una corriente epistemológica determinada es más una cuestión de temperamento personal que no un imperativo ético y que las disciplinas culturales y humanistas no son necesariamente científicas en el sentido estricto del término. Yo quisiera creer que la delimitación de unas formas simbólicas que caracterizan determinado período cultural, sin que por ello lo monopolicen, no son necesariamente contradictorias con la descripción de los fenómenos concretos, ni siquiera en el caso de que el resultado de esta última operación parezca discrepar de la primera. Si ambas parecen estar bien fundamentadas en una investigación rigurosa y honesta, lo que habrá que hacer es buscar el puente que las unifique en lugar de verse obligado a excluir, por principio, una de ellas. Sólo cuando la investigación empírica desmienta una y otra vez la propuesta estructural, habrá que revisar los fundamentos de ésta. Pero obsérvese la necesaria diferencia que existe aquí con el método científico. Si seguimos a Popper, en un experimento científico basta que haya un resultado contradictorio para poner en entredicho la validez de la propuesta, mientras que en disciplinas como la de los estudios visuales, la contradicción por sí sola no invalida nada: lo que hace es abrir el campo fenoménico con nuevas perspectivas. Esto siempre que se mantenga, claro está, el necesario rigor a la hora de desarrollar las propuestas.

En realidad estas diferentes formas de adentrarse en el prolijo mundo de la imagen no son excluyentes. Como he dicho antes, los distintos paradigmas visuales no se anulan unos a otros, sino que, en todo caso, se superponen e intercambian su grado de importancia y efectividad, por lo que tampoco es necesario rechazar las distintas aproximaciones a los fenómenos visuales que se destilan de cada uno de ellos. De todas maneras, se puede afirmar que Gombrich ocupa una posición mucho más empirista que la que muestran Stafford y Crary, cuya perspectiva es más global: los tres podrían considerarse los representantes de un arco conceptual del que Gombrich ocuparía un extremo, con matices, y los

otros dos el otro, igualmente matizado. Es muy posible que Gombrich estuviera de acuerdo con Mitchell acerca de la excesiva amplitud de las propuestas de Crary, pero su amplio conocimiento de la cultura y la diversidad de sus intereses hacen que, quizá a pesar suyo, sus análisis tiendan a plantear a veces la existencia de tendencias que superan el mero nivel de los hechos y apuntan hacia rasgos generales. Puede decirse que, mientras unos privilegian la observación de las imágenes en relación a su entorno, los otros contemplan primero la existencia de una idea global que determina el funcionamiento de este entorno y a partir de esta constatación examinan las imágenes y sacan conclusiones. Las dos perspectivas son necesarias y a ellas se suma la de un historiador como Freedberg, más interesado en las diferentes funciones de la imagen, sin importarle demasiado ni su forma ni adscripción a una globalidad determinada, si bien no puede dejar de apelar a tendencias socio-históricas para fundamentar sus descripciones. Ninguna de estas perspectivas, y de las otras muchas que tratan de explicar la dimensión histórica de los fenómenos visuales, nos tiene que ser ajena ni nos resultará inútil, puesto que todas ellas van componiendo, a través de exponer las distintas facetas de la misma, una realidad que es básicamente poliédrica.

Nos queda por señalar la existencia de las tendencias más expresamente formalistas, como la de Henrich Wolfflin, que contemplan la historia de la imagen, en concreto la de la imagen artística, a través de una serie de períodos caracterizados por la interacción de diversos aspectos formales abstractos como lo lineal y lo pictórico, lo superficial y lo profundo, lo abierto y lo cerrado, lo claro y lo indeterminado, lo múltiple y lo unitario (1997), o como un encadenamiento de estilos separados del contexto social o económico. No cabe duda de que, por muy reduccionista que pueda parecer un enfoque de este tipo, que contempla una realidad que como digo es polifacética y multidimensional a través de unos filtros aparentemente muy simples, el mismo nos ofrece la oportunidad de pensar aspectos de la representación visual que de otra manera nos pasarían desapercibidos y que pueden ser muy productivos cuando los combinamos con otros parámetros. Puede que ésta no sea la verdadera historia de la imagen, pero es que no existe una verdadera historia de la imagen, sino diferentes formas de extraer conclusiones de un magma atravesado por fuerzas de distinto calibre e intencionalidad que tan pronto se suman como se anulan unas a otras.

Lo cierto es que existen muy pocas historias de la imagen propiamente dichas, es decir, historias que no se refieran a la historia del arte. Básicamente,

sólo un libro, que yo sepa, se titula exactamente de esta manera, "Historia de las imágenes", y está escrito por Manlio Brusatin (1992). Se trata de un estudio heterodoxo que, partiendo del terreno del arte, aunque considerado a niveles distintos de los tradicionales, llega hasta las primeras imágenes técnicas, correspondientes a la fotografía y al cine. Francis Haskell, por su parte, escribió un magnífico volumen titulado "La historia y sus imágenes" (1994), pero es fácil ver que se trata de la operación contraria a la que estoy comentado: no es una historia de las imágenes, sino una aproximación a las imágenes de la historia. De todas maneras, constituye de un buen recurso para obtener un panorama general del campo de la imagen, aunque está dedicado de todas formas a las imágenes artísticas, como lo indica el subtítulo del volumen, que aclara que el libro está dedicado al "Arte y la interpretación del pasado". La "Histoire visuel au XXe. Siècle" de Laurent Gervereau (2003) es un buen compendio de la producción de imágenes durante el pasado siglo: en general, tiene sin embargo un tono periodístico y, por lo tanto, puramente informativo. Por otra parte, un tratado como el que James Elkins publica con el título de "The domain of Images" (1999) no es una historia, pero puede hacer las veces de la misma, porque el autor trata de exponer en él los distintos tipos de imagen, revisando una gran cantidad y diversidad de ejemplos diseminados a lo largo de la historia.

1. El arte y la imagen

En todo caso, la historia de las imágenes no puede ser equivalente a la historia del arte. La historia de las imágenes incluye la historia del arte porque el arte es un tipo de imagen, pero la historia de las imágenes o de la fenomenología visual es una superación de este enfoque puramente artístico. Durante mucho tiempo, a partir del siglo XVIII, hablar de la imagen fue equivalente a hablar del Arte con mayúsculas, es decir, esencialmente de los grandes maestros de la pintura, escultura y arquitectura y de sus obras más representativas. Pero, a partir de mediados del siglo XIX, esta perspectiva se convierte en problemática al aparecer las imágenes técnicas: fotográficas, primero, cinematográficas, después. En el siglo XX, la imagen se relacionaba con tan diferentes medios que ya no era posible seguir privilegiando el arte por encima de los demás procesos de

visualización, algo que sin embargo se siguió haciendo hasta finales de siglo, a pesar de que ya en sus inicios el historiador Aby Warburg y la escuela que fundó con el mismo nombre ya había sacudido, como he dicho, los cimientos de la historia del arte oficial al dirigir su interés no tanto hacia las grandes obras, sino a aquellas representaciones marginales que habían sido olvidadas, como grabados, ilustraciones, ornamentos, etc. Fue una forma de empezar a interesarse por el fenómeno de la representación visual, más allá del valor intrínseco de las obras. A partir de ese momento, se llegó paulatinamente a la conclusión de que una historia de las imágenes no debe suponer una historia de los grandes hitos de la representación visual, sino de las formas de visualización, las cuales tanto pueden darse en una pintura mundialmente reconocida como el más modesto ejemplar de una colección de cromos.

Se hace difícil aceptar este tipo de paralelismos, que parecen ser la tónica de la posmodernidad, porque da la impresión de que a través de ellos equiparamos el valor estético o intelectual de manifestaciones culturales que pertenecen a rangos tradicionalmente considerados muy distintos. Por ejemplo, Rafael Argullol, cuya cultura y sensibilidad son innegables, se quejaba, con ocasión de una polémica sobre los grafitis que proliferan en la ciudad de Barcelona, de que parecía que quienes los defendían estaban insinuando que venía a ser lo mismo un mural de Giotto que una pared embadurnada por la pintura en espray. Sería un error pensar que los maravillosos frescos de la capilla de los Scrovegni de Padua son equiparables, en sensibilidad estética y en capacidad representativa, a un grafiti ciudadano actual por muy interesante que sea, en esto Argullol tenía razón. Pero quienes afirmamos que el grafiti es un tipo de arte actual no queremos establecer comparaciones de éste tipo, sino dejar claro que el grafiti es una forma visual tan representativa de determinadas pulsiones estéticas contemporáneas como los frescos de Giotto lo fueron de los inicios del siglo XVI, dejando aparte el valor específicamente artístico de cada una de las formas. Si de ello luego se quieren extraer conclusiones sobre los distintos grados de sensibilidad de una y otra época, esto es algo muy distinto, aunque ello no dejaría de ser una operación arriesgada porque ni toda nuestra sensibilidad depende de los grafitis ni tampoco la del siglo XIV estaba exclusivamente representada por Giotto. Este es, de hecho, el problema principal de la historia del arte clásica, que establece valoraciones a partir de obras maestras, olvidándose de que las mismas estaban rodeadas de otras propuestas no tan excelentes, algunas de

las cuales podían incluso ser consideradas relativamente tan primitivas, no ya como los grafitis, que no son primitivos en sí mismos, sino como la polución visual que muchos veces los acompaña y que poco tiene que ver con ellos, a pesar de que se produzca también sobre los muros ciudadanos a los que no hace más que ensuciar. Vale la pena recordar al respecto lo que decía John Berger sobre Jackson Pollock y las consecuencias que el expresionismo abstracto ha tenido en la pintura contemporánea. Para Berger, Pollock era un pintor con un gran talento a través de cuyas obras podemos advertir la desintegración de nuestra cultura, pero añade que «ya hemos visto las consecuencias de las ahora famosas innovaciones de Pollock: miles de telas Tachistas o *Action* cruda y arbitrariamente cubiertas y "atacadas" con pintura» (2003:15). Aunque pueda parecer extraño, desde la perspectiva de la imagen estamos más preparados para hacer este tipo de discriminaciones o para matizarlas que cuando los estudios visuales estaban dominados exclusivamente por el enfoque artístico, puesto que ahora prestamos atención a todo tipo de manifestaciones visuales y por lo tanto no ignoramos el valor de cada una de ellas, aunque no utilicemos esta valoración para discriminarlas de antemano y consecuentemente ignorar el potencial sintomático de todas las tendencias.

2. La historia empieza ahora

Esta historia de las imágenes, limitada, parcial y esquemática, la voy a iniciar por el final, por el presente, para evitar cualquier tentación de ver en ella una línea evolutiva que nos haga pensar que todas las tendencias visuales del pasado conducían de alguna forma a las actuales, que serían así las más perfectas. Además, para mayor efectividad, partiré de una serie de valores estructurales que, a modo de plantilla epistemológica, aplicaré a cada una de las épocas que examine, épocas que no estarán determinadas por una aproximación de tipo histórico o social, sino por la manera en que los elementos de esa plantilla interactúan. En realidad, ni siquiera seré demasiado cuidadoso, y ya me perdonaran los historiadores, en precisar los límites temporales de estas épocas, puesto que mi intención es señalar simplemente la existencia de diversos paradigmas visuales que, si bien han aparecido sucesivamente, se han ido superponiendo y, por

tanto, no puede decirse que empiecen o terminen en un momento determinado. Ello no quiere decir que, historiadores del arte más preparados que yo, no pudieran hacer como Panofsky, cuando indica que el arte gótico y los equivalente movimientos filosóficos ligados a la escolástica primitiva «se difundieron a partir de un área demarcada por una circunferencia de ciento cincuenta kilómetros de radio en torno a París y en ella permanecieron concentrados durante casi siglo y medio» (1986:22). De hecho, algunos historiadores de actual postmodernismo hacer algo parecido a la operación de Panofsky cuando sitúan el nacimiento de esta tendencia muy concretamente en Las Vegas, como hace Robert Venturi (1878), o en lugares diseminados por todo el planeta pero componiendo una red sustancial, según Perry Anderson (1998). Pongo expresamente el ejemplo de estos dos autores porque una historia de las imágenes no puede prescindir de la concepción posmodernista ni olvidarse de la arquitectura. Y la manera en que Panofsky relaciona arquitectura y pensamiento es muy interesante para las actuales perspectivas.

No debe considerarse, sin embargo, que esas estructuras "didácticas" a través de las que organizo mi discurso tengan alguna validez real como tales, es decir, que el estricto juego de equilibrios que muestran existió alguna vez o que su arquitectura forma parte del paisaje de la realidad por mucha amplitud que le demos a este concepto. Antes al contrario, deben considerarse herramientas a la vez heurísticas y hermenéuticas, o sea un instrumento destinado a estimular la imaginación y a encauzar las preguntas pertinentes. De todas formas, una vez cumplida su misión, esas estructuras nos habrán proporcionado seguramente una radiografía de un paradigma visual determinado cuyas características no dejarán de tener alguna relación con ellas. Cualquier metodología está aquejada de los mismos males y tienes las mismas virtudes: todas ellas son herramientas que moldean la realidad según su propia morfología y nos ofrecen por tanto sólo una faceta de las muchas que la misma posee. Un paliativo a este defecto puede consistir en tratar de fundamentar teóricamente esos instrumentos metodológicos, pero, a veces, el remedio es peor que la enfermedad, ya que, como más fundamentado esté un método, más inclinados estarán sus defensores a considerar la validez absoluta del mismo y, por lo tanto, a creer que equivale a la forma exacta de lo real. Creo que es mejor adoptar estas estructuras de manera transitoria y ser conscientes de la validez no menos provisional de los resultados alcanzados con las mismas, sabedores que, de todas formas, estos resultados no

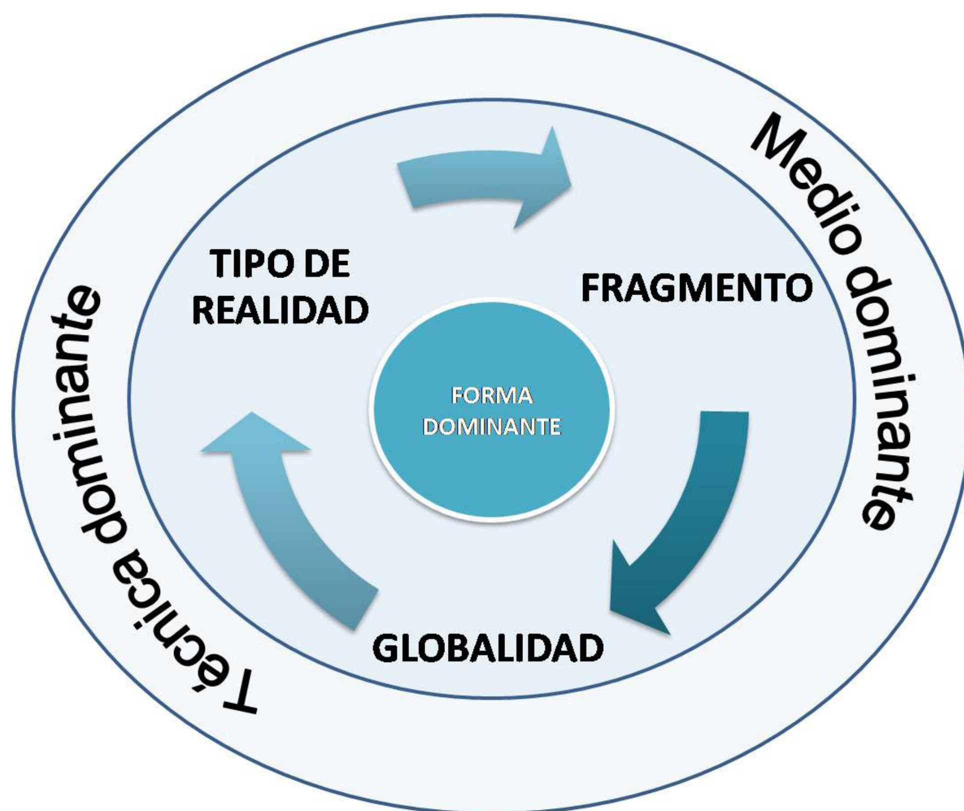


Figura 1

dejarán de ayudarnos a comprender los aspectos generales de los fenómenos y que ellos son uno de los vehículos principales que tenemos para conocer lo que acontece realmente.

Los valores que pretendo utilizar son *realidad, fragmento* y *globalidad* (figura 1). Insisto que en que igualmente podríamos encontrar otros conceptos útiles para nuestros propósitos, pero considero que la referencia a la realidad es esencial en todo tipo de imágenes, incluso las más abstractas, y que la estructura de las representaciones siempre muestra una dialéctica entre sus partes y el todo que las mismas componen.

Por realidad entiendo lo que se ha llamado siempre realismo pero con un importante matiz y es que no se trata tanto de cómo se representa la realidad en cada momento, sino de cómo se concibe la realidad en ese momento dado: el matiz es importante porque muchas veces una noción superficial de la re-

presentación tiende a ocultar la concepción profunda que la articula. Creo que actualmente es necesario considerar que los diferentes tipos de visualidad no son debidos sólo a cuestiones de estilo, sino que responden a formas de conocimiento. El estilo se superpone, en todo caso, a una forma de concebir lo real que es la que determina el fundamento básico de cada paradigma visual. El estilo es puramente subjetivo, mientras que la perspectiva epistemológica, aunque también responde en última instancia a una determinada subjetividad, implica cuando menos un consenso general y, por lo tanto, adquiere características ontológicas, es decir, que afirma algo sobre la forma básica de lo real. El estilo responde a una subjetividad particular, mientras que el conocimiento es hijo de una subjetividad general, sociocultural. A nosotros no debe importarnos que esta forma de la realidad varíe según las épocas, sino que debemos considerar que, en cada una de ellas, responde a lo que se considera *la realidad* y que, por consiguiente, es el punto de partida desde el que se constituye las imágenes coetáneas, incluso aquellas que no tienen ningún interés en representar directamente esa realidad.

Los movimientos técnico-retóricos que corresponden a los conceptos que denomino *fragmento* y *globalidad* están presentes en todas las épocas y determinan las fuerzas principales que rigen la formas de representación o de explicación (no todas las imágenes representan, algunas tienen mayor interés en explicar las cosas y otras cumplen ambas funciones). En algunos momentos domina la tendencia a lo fragmentario, en otros es la concepción global, el conjunto, el que determina la manera en que se presentan los productos visuales, aunque ambas formas están siempre presentes en cualquier paradigma y lo que varía es la predominancia de una de ellas y sobre todo el resultado visible de esta predominancia, es decir, si el conjunto de la imagen tiende a presentarnos elementos fragmentarios o, si por el contrario, los esconde tras un velo que cohesiona el conjunto.

Por último nos queda explicar el apartado de la forma dominante. Ya he planteado antes los problemas que un acercamiento de este tipo supone por lo que no volveré ahora sobre ello. Diré simplemente que, si bien en todas las épocas se acumulan imágenes de muchos tipos distintos, imágenes pertenecientes a prácticamente todos los estilos y a todos los paradigmas visuales que han existido (pensemos si no en nuestro tiempo en el que esta proliferación es inmensa), siempre hay una tendencia, no exactamente estilística, que domina sobre las

demás, una forma que no sólo supone un síntoma social, sino que vehicula las tendencias tecnológicas del momento. Una gran cantidad de imágenes de un período determinado, precisamente aquellas que suponen una novedad con respecto a períodos anteriores, muestran esta tendencia de una manera u otra: la tendencia en sí misma también es una novedad con respecto a otras posibilidades formales anteriores, lo cual no quiere decir que no haya existido nada parecido antes: simplemente su presencia era entonces más una excepción que la regla. Para que no se nos acuse de idealismo, podemos darle la vuelta a la proposición y considerar que son las tendencias tecnológicas del momento las que dan lugar a las formas dominantes, pero, si lo pensamos detenidamente, veremos que el fenómeno es demasiado complejo y está sujeto a un conjunto de fuerzas históricas demasiado amplio como para poder determinar la prioridad de los agentes fenomenológicos.

Es en momentos como éste cuando nos damos de bruces con la metafísica del lenguaje y descubrimos que la misma nos limita a la hora de poder expresar correctamente el funcionamiento de lo real: la linealidad mecanicista de las frases nos lleva a posiciones contradictorias como la que antecede y nos vemos obligados a escoger entre diversas posibilidades que no son tanto reales como expositivas. El recurso a la exposición visual a través de un diagrama nos permitiría expresar más claramente las cosas y por ello acercarnos más a su completa explicación. Quiero decir con ello que la representación y la tecnología interactúan de forma demasiado compleja como para que pueda ser expuesta verbalmente de manera sucinta sin incurrir en contradicciones. Tengámoslo en cuenta para cuando más adelante pasemos a comparar ambos paradigmas, el lingüístico y el visual.

Este apartado de la forma dominante, que se relaciona de manera directa con el que nos indica qué tipo de realidad corresponde a un período determinado, siempre será por consiguiente dual y expresará tanto valores tecnológicos como estilísticos, entendiendo estos desde una perspectiva muy amplia, casi como formas simbólicas que rigen los estilos particulares posibles. Seguramente aquí Mitchell volvería a arrugar el entrecejo y quizá no le faltaría razón, puesto que el concepto de forma simbólica es problemático y además aplicarlo tan a rajatabla como implica mi propuesta puede resultar abusivo. Pero debe tenerse en cuenta que no pretendo hacer historia propiamente dicha, sino que mi intención es extraer de las imágenes cuanta información sobre las mismas y su

funcionamiento sea posible, para lo cual cualquier herramienta es buena, siempre que su coherencia haya sido comprobada convenientemente (para saber sobre las formas simbólicas recomiendo leer a Ernst Cassirer y a Panofsky, a no ser que queramos remontarnos a Kant). En general, la misión que he emprendido tiene como finalidad principal educar la mirada, lo cual nos permite ciertas libertades que, de lo contrario, deberían ser severamente matizadas.

2.1. La era contemporánea: fluidez digital

En la actualidad, en los inicios del siglo XXI, predomina la imagen digital y todo el conjunto de derivaciones fenomenológicas que se desprenden de esta tecnología. No sólo se trata, por lo tanto, de que la tecnología digital se haya impuesto a la analógica y que, por consiguiente, se hayan desarrollado una serie de industrias nuevas, como la de los videojuegos, a la par que se modificaban las

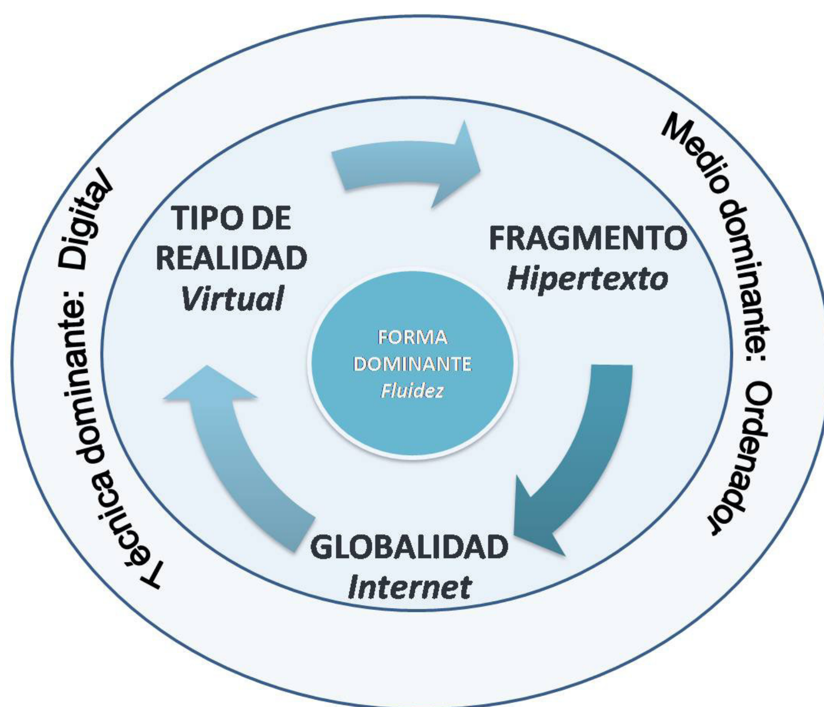


Figura 2

antiguas, como el cine, sino que es necesario comprender que la digitalización comporta un conjunto de cambios drásticos en la forma de entender las imágenes y de expresarlas, cambios en lo que Crary y Burger denominarían formas de ver. Las formas de ver se traducen en formas de mirar, es decir, en formas conscientes de ver que dan lugar nuevo tipos de imagen, las cuales desarrollan su fenomenología correspondiente. Esta serie de transformaciones pueden agruparse bajo el concepto común de fluidez. Las imágenes actuales son imágenes esencialmente fluidas, líquidas podríamos decir para emplear una metáfora popular en estos momentos. Por consiguiente, lo que determinada las visualidad de las imágenes contemporáneas, lo que las agrupa a pesar de la diversidad de medios que las vehiculan, no es tanto la digitalización, su aspecto tecnológico, como la *fluidez* que caracteriza la apariencia visual de los productos de esta particular tecnología. Esta condición fluida es por consiguiente el resultado de las características técnicas de los aparatos digitales: las imágenes adoptan el aspecto de un líquido que fluye y se adapta a su entorno porque se lo permite su condición digital, pero no sólo por ello, ya que el cine era también fluido en esencia y, sin embargo, tenía un soporte analógico de carácter fotoquímico. Y además, como veremos enseguida, la metáfora de la fluidez no proviene de la nueva realidad tecnológica, sino que la precede y la acompaña desde otros sectores.

Como podemos comprobar, las transformaciones no se producen maquinalmente: la implantación de una determinada técnica no desemboca de manera automática en la destilación de una forma concreta, sino que a veces lo que hace es convertir en hegemónica una forma que ya estaba presente con anterioridad aunque sus características en este sentido no eran detectables porque se la observaba desde una perspectiva distinta.

Zygmunt Bauman es quien más ha utilizado la metáfora de lo líquido para expresar las características de la cultura contemporánea y a través de diversos estudios, ha propuesto la validez de conceptos como modernidad líquida, vida líquida, tiempos líquidos, amor líquido o miedo líquido. Con ello pretende resaltar el carácter fluido del mundo contemporáneo, la plasticidad de los fenómenos que lo conforman: «los fluidos, por así decirlo, no se fijan al espacio ni se atan al tiempo. En tanto los sólidos tienen una clara dimensión espacial pero neutralizan el impacto –y disminuyen la significación- del tiempo (resisten efectivamente su flujo o lo vuelven irrelevante, los fluidos no conservan una forma durante mucho tiempo y están constantemente dispuestos (y proclives) a cambiarla (…)

En cierto, sentido, los sólidos cancelan el tiempo; para los líquidos, por el contrario, lo que importa es el tiempo» (2006:8). Mucho antes de que aparecieran los estudios de Bauman, yo mismo había detectado un fenómeno similar que parecía ejercer de importante atractor formal de las imágenes contemporáneas y para delimitarlo acuñé en mi ensayo "Elogio de la paranoia" (1997) el concepto de imagen líquida con el que quería calificar un tipo de imágenes que, esencialmente, venía a sustituir la forma en que la imagen-movimiento había operado hasta entonces, es decir, a través de ensamblajes de tipo mecanicista, como los que regían el montaje cinematográfico clásico. Este nuevo tipo de imagen o, mejor dicho, esta nueva forma de la imagen se correspondía en esos momentos, a mediados de los años noventa, con la imagen videográfica e incipientemente con la digital: en ambos casos se producían unas formas de exposición que privilegiaban las tomas largas, unos planos que tendían a prolongarse indefinidamente y que, por lo tanto, eliminaban la necesidad del montaje o lo trasladaba al interior del plano en lo que podía considerarse un nuevo tipo de fotomontaje en movimiento, que incorporaba la fluidez al fotomontaje tradicional. Desde entonces, esta tendencia técnico-retórica no ha hecho sino acrecentarse, pero curiosamente sus antecedentes los encontramos mucho antes, por ejemplo en el plano-secuencia de los neorrealistas que en su momento fue entendido de forma muy distinta por teóricos como André Bazin. A mediados del pasado siglo, la tendencia hacia la fluidez visual en el cine (no sólo detectable en los planos secuencia propiamente dichos, sino también en el alargamiento temporal de todas las tomas), se entendió como un incremento del realismo, mientras que a finales del mismo período se concebía ya como una forma retórica ligada a la fenomenología de la condición espacio-temporal de las imágenes en movimiento, algo que los formatos videográficos y digitales corroboraban claramente.

El cine, entendido como medio, fue la primera representación estética plenamente desarrollada del nuevo concepto de espacio-temporalidad acuñado por la física a finales del siglo XIX. Pero no fue hasta un siglo más tarde que la nueva estética fue entendida de esta manera y desarrollada consecuentemente. Los largos planos secuencia de los films de Theo Angelopoulos son un buen ejemplo de esta toma de conciencia en el terreno cinematográfico, pero donde se produjeron las realizaciones más claramente expresivas del fenómeno fue en el ámbito del vídeo: obras como "Tango" (1980) o "La orquesta" (1990) de Z. Rybczynski son exponentes claros de esta tendencia que el arte electrónico desarrollo me-

diante programas como *Morphing*, *Morpheus* o *Elastic reality* (Realidad elástica), empleados también en diversas películas como “Willow” (1988) o “Terminator 2: The Judgement Day” (1991). En esta última, los efectos especiales muestran ejemplos muy contundentes de imágenes indiscutiblemente líquidas, ya que es precisamente esta condición fluida del cuerpo del protagonista la que le permite atravesar objetos sólidos.

Las imágenes digitales son, por lo tanto, imágenes esencialmente fluidas, además de otras muchas cosas, por supuesto. Pero es la fluidez lo primer que destaca de la imagen contemporánea. El medio fluido por excelencia son los videojuegos en los que el montaje propiamente dicho ha desaparecido y ha sido sustituido por pantallas-mundo que pueden explorarse en todas direcciones, dando paso a nuevos acontecimientos en el interior de las mismas. La televisión también tiende a la fluidez cuando funciona como televisión y no como cine, es decir, cuando retransmite en directo sin superponer a esta fenomenología la propiamente cinematográfica como ocurre la mayoría de las veces. Ahora bien, las imágenes más paradigmáticas por lo que al concepto de fluidez se refiere son las relacionadas con la Realidad virtual.

2.1.1. Realidad virtual

Con la Realidad virtual entramos en el aspecto globalizador de las imágenes contemporáneas. Como he dicho antes, tendencias fragmentarias y globalizadoras las hay en todas las épocas, mientras que los rasgos dominantes son exclusivos de una de ellas. Por lo tanto, es perfectamente posible que el rasgo dominante, en este caso la fluidez, pueda darse en consonancia con alguna de las tendencias persistentes o con ambas a la vez. De hecho, lo normal es que así sea y que, en este caso, la fluidez visual aparezca tanto en las manifestaciones fragmentarias como en las globalizantes de la imagen contemporánea.

Si la Realidad virtual es el paradigma de la fluidez, por el hecho de que disuelve todos los elementos que se interponen entre la visión y la representación, tendiendo a hacer coincidir la realidad con la imagen, también puede considerarse el ejemplo más claro de la imagen global contemporánea, puesto que fundamenta una experiencia visual unitaria.

La Realidad virtual se presentó en los años noventa del pasado siglo como un salto cualitativo con respecto a la forma en que se había entendido la representación visual hasta ese momento. Se trata de un dispositivo que, mediante una serie de artilugios tecnológicos (gafas con pantallas de televisión, guantes sensibles, traje igualmente sensitivo y adaptado al cuerpo, etc.), permite una completa inmersión en la imagen. El concepto de fluidez y también el de interactividad parecían alcanzar aquí su culminación tanto por separado como conjunto fenoménico. Efectivamente, la imagen fluida por excelencia parece ser aquella que pierde el marco de referencia y se convierte en un sustituto de la propia realidad a la que se superpone. Y en ese momento, la interactividad es total, puesto que es el propio observador, convertido en actor, el que provoca con los movimientos de su cuerpo los cambios en la imagen.

Todo esto es cierto y, en este sentido, no cabe duda de que las imágenes que propone la Realidad virtual no sólo abren el camino a una nueva estética, sino que nos obligan a plantearnos muchos de los parámetros que sustentaban la antigua. Es al efectuar este replanteamiento cuando nos damos cuenta de que la Realidad virtual no sólo nos informa sobre uno de los caminos posibles de la imagen del siglo XXI, sino que además, y de forma primordial, cierra el ciclo de una forma de la imagen del pasado, la correspondiente al paradigma de la perspectiva pictórica. En este sentido, la Realidad virtual se revela más como una utopía que como una realidad, una utopía que expresa un deseo muy antiguo y una tendencia persistente del arte occidental hacia un realismo cada vez más perfecto. Es por ello quizá que las expectativas que el nuevo medio levantó en los años noventa, que fueron muchas, no se hayan colmado ni parece que vayan a ser colmadas en un futuro próximo, ya que el interés de los investigadores y el público se ha ido desviado hacia otras posibilidades menos radicales.

Otras formas de la imagen han resultado más operativas para avanzar por el sendero que proponía la propia Realidad virtual (como las propuestas holográficas, todavía incipientes, o la cada vez más potente Realidad aumentada, por ejemplo), pero la R.V. se ha implantado en el imaginario colectivo como el faro que alumbra persistentemente el camino del futuro, cuando en realidad sucede como con todos los faros, que su luz da vueltas e ilumina tanto el pasado como el futuro.

Ya tendremos ocasión de examinar en profundidad el paradigma que configura la perspectiva pictórica, pero ahora tengamos en cuenta sólo una cosa:

los pintores del Renacimiento inventaron una técnica capaz de crear imágenes pictóricas que simularan un grado extremo de realismo. Eran imágenes que daban la impresión de ser la realidad misma vista a través de una ventana. Alberti, el primer teórico de este sistema de representación, utilizó expresamente en su "Tratado sobre la pintura" del siglo XV la metáfora de la ventana para explicar la impresión que debían dar las nuevas pinturas: según él un cuadro debía ser como una ventana abierta al mundo. Esta misma idea la recogió Ortega y Gasset a principio del siglo XX para explicar todo lo contrario, es decir, el arte moderno, abstracto, que se oponía al realismo perspectivista. Dijo el filósofo español en "La deshumanización del arte" (1991) que ver una pintura realista era como contemplar un paisaje a través del cristal de una ventana, la vista se centra en el paisaje y olvida el cristal. Por el contrario, cuando vemos un cuadro abstracto es cómo si, en lugar de mirar a través del cristal, centráramos la vista en el mismo: las formas y figuras se difuminarían y no veríamos más que manchas de color. No es la eficacia didáctica de esta propuesta lo que nos interesa, ni si se ajusta o no a la experiencia que propone el arte abstracto: lo que es interesante es la utilización de la metáfora de la ventana a lo largo de casi quinientos años, tanto para abrir un ciclo como para cerrarlo. Sólo que el ciclo realista del arte no se cerró necesariamente con las propuestas estéticas de signo contrario que inauguró la vanguardia a principios del siglo XX y de las que trataba Ortega, sino que su conclusión llegó cuando la tecnología logró que se cumplieran las promesas que había hecho la perspectiva en el Renacimiento.

Un cuadro pintado en perspectiva le ofrecía al espectador del mismo dos propuestas contradictorias: le decía que ante él tenía una ventana que podía ser atravesada para alcanzar la realidad que se mostraba al otro lado, pero a la vez le indicaba que esta impresión sólo podía sostenerse siempre y cuando ese espectador no se acercase demasiado a la ventana que el cuadro le presentaba. Es decir, la impresión de realidad (promesa de accesibilidad) sólo era posible si no se ponía a prueba, acercándose por ejemplo al cuadro, en cuyo momento su aspecto bidimensional y opaco se pondría de manifiesto de inmediato, acabando con la ilusión. Ahora la Realidad virtual nos ofrece la posibilidad de atravesar esa ventana y acceder a la realidad que hay al otro lado: la distancia entre cuadro y espectador en que se basaba el ilusionismo perspectivista se ha anulado y es posible penetrar en las imágenes. Es ahora, por lo tanto, que se cumple la utopía

fundamental del realismo y ya sabemos que las utopías no acaban cuando encuentran oposición, sino precisamente cuando triunfan.

La Realidad virtual tiene, por consiguiente, dos caras, una que mira al futuro y la otra que contempla el pasado. La que se dirige al futuro sólo tendrá efectividad, si consigue desprenderse de los atavismos que arrastra la que mira al pasado, es decir, si logra contrarrestar la necesidad de seguir impulsando la impresión de realidad. En este aspecto, no en otros, la impresión de realidad es una rémora que obstaculiza las posibilidades de la nueva técnica que son muchas. Impulsar el realismo en este ámbito es hacer buenos los presagios apocalípticos de Baudrillard sobre el simulacro que se superpone a la propia realidad y la anula. Una superposición de este tipo sólo puede ser válida si se implementa mediante una estética distinta a la realista, una estética basada en tendencias didácticas que permitan sacar conclusiones de la disparidad entre la realidad y su representación, en lugar de perseguir la equiparación hipnótica de ambas. Esto es lo que propone precisamente una técnica paralela como la *Realidad aumentada* o algunos videojuegos (en general, como sea que los videojuegos siempre superponen información al realismo de las pantallas, podemos decir que van por este camino, aunque su fundamento sea la persecución de una representación absolutamente realista).

A la postre hemos acabado denominando Realidad virtual a muchos dispositivos que no están directamente relacionados con el aparato que permite la inmersión total en la imagen. Así, acomodándose incluso más a la tradición pictórica perspectivista, se habla de Realidad virtual para describir las pantallas de los videojuegos o para calificar las páginas Web que proponen escenarios realistas tridimensionales en lugar de pantallas con información diversa distribuida sobre su superficie. Así como el realismo escenográfico de los videojuegos ha triunfado ampliamente, la tendencia homónima de la Web avanza con mucha lentitud, a pesar de que hubo un momento en que pareció que se iba a efectuar una migración muy rápida hacia la nueva forma de exposición.

2.1.2. Interactividad

Toda esta serie de técnicas tienen en común, a parte de la fluidez fundamental de sus imágenes y su tendencia a una concepción global de la representación,

su condición interactiva. La interactividad sería otra de las características de la imagen contemporánea, pero no la he destacado como un rasgo fundamental al mismo nivel que la fluidez, a pesar de que ambas tienen su fundamento en la digitalización, porque la interactividad en sí misma no es un aspecto formal, no expresa una forma de las imágenes. La aplicación de la interactividad en las imágenes generas transformaciones estéticas en las mimas, pero no podemos decir que la interactividad sea una forma estética. Es, por el contrario, una manera de relacionarse con las imágenes.

Esta manera de relacionarse con las imágenes es nueva porque materializa los dispositivos psicológicos a través de los que los espectadores experimentaban las propuestas visuales. Los materializa, visualizándolos primero y luego dotando a esta visualidad de un potencial activo. Ello hace que el espectador no se encuentre pasivo ante la imagen, interiorizándola para procesarla con su imaginación, sino que, invirtiendo todo el procedimiento, pase a la actividad, canalizando los dispositivos de su imaginación a través de las posibilidades de actividad que le ofrece la misma imagen. En las imágenes interactivas, en su formas de representación unidas a sus formas de actuación, la imagen y la imaginación se conjugan en lugar de permanecer separadas como hasta ahora o hasta la invención del cinematógrafo que, como veremos, ya supone un primer paso, aunque limitado, hacia este simbiosis.

La interactividad depende directamente del movimiento: no habría interactividad posible con las imágenes (en el sentido que la consideramos actualmente, no como relación psicológica) si éstas no estuvieran previamente dotadas de la posibilidad de movimiento. El movimiento se ha contemplado siempre como una característica necesaria de las imágenes, y por ello su ausencia se equiparó, a posteriori, con un defecto de las mismas. Ocurrió algo muy parecido cuando el sonido fue incorporado a la imagen cinematográfica, esa innovación convirtió injustamente al cine mudo en un cine incompleto. Sin embargo, la interactividad nos muestra que el movimiento era algo más que eso, puesto que abrió la posibilidad de un diálogo efectivo con las imágenes más allá del hecho de que, por otro lado, posibilitase el incremento de su naturalismo. No cabe duda de que este incremento fue trascendental puesto que hizo aparecer, con el cine, una nueva forma de narrativa y luego dio paso a nuevas formas de exponer la realidad con la televisión, pero implicó el olvidó del aspecto retórico del movimiento que es el que fundamenta los principios de la interactividad en la imagen.

Desde esta perspectiva, el movimiento no es un aspecto necesario de la imagen, sino una potencia para transformarla. El movimiento desestabiliza la proverbial rigidez de la imagen pero no para servir a un proyecto mimético de carácter narrativo como en el cine, sino para hacerla receptora de la actividad subjetiva del espectador convertido en usuario-gestor. En el cine, el espectador sentado en su butaca se relaciona a distancia con lo que ocurre en la pantalla: se identifica con el héroe, se mociona con las peripecias de la trama, etc. Con el videojuego, estos movimientos mentales se transforman en acciones que se aplican a la pantalla y causan cambios en la imagen que, a su vez, generan otros estados mentales. El usuario-gestor se convierte así en parte de la imagen, pero no introduciéndose en la misma como proponía la Realidad virtual, sino manteniendo una distancia que constituye un remanente de la época espectatorial pero que permite el surgimiento de un nuevo espacio representativo-activo que denominamos interfaz.

2.1.3. Interfaces

La interfaz es la auténtica novedad en la imagen contemporánea. Todos los demás medios están relacionados entre sí a través de una cadena de influencias que establece enlaces entre todos ellos. La herencia de la pintura, el teatro y la literatura pasa a la fotografía y al cine, los cuales la transmiten a la televisión y el vídeo, hasta llegar a las puertas del ordenador y de los videojuegos. Se puede establecer una genealogía que exprese las diversas transformaciones que experimentan los dispositivos retórico-representativos cuando transitan de un medio a otro, en lo que supone una progresiva visualización de los mismos, y aunque las divergencias son muchas, en última instancia siempre nos encontraremos ante un grado u otro de escenificación, puesto que al fin y al cabo es el teatro el medio fundamental de todos ellos por ser el más antiguo y el que establece la noción esencial de espectáculo.

Una disposición de este tipo sería obviamente reduccionista puesto que no nos mostraría todas las variaciones posibles, aparte de inducirnos a creer en una equilibrada evolución hacia el creciente perfeccionamiento de los modos de representación, cuando en realidad se trata de un movimiento muchísimo más

complejo en el que intervienen múltiples aspectos y que por lo tanto tiende a ser más caótico de lo que este arreglo permitiría suponer. Pero sí es cierto que, contemplados globalmente, los modos de representación que se han sucedido en nuestra cultura muestran una unidad paradigmática que hace que todos ellos puedan ser resumidos a un mínimo común denominador que recoge una serie de parámetros fundamentales. Estamos de acuerdo en que no es lo mismo el espacio cinematográfico que el de la tragedia griega, ni el de ésta es del todo equiparable al de la pintura realista, pero todos estos espacios y las formas de exposición que los acompañan responden a un mismo tipo de imaginación que, a lo largo del siglo XX, va experimentando, como hemos visto, sus transformaciones más radicales a partir del rompimiento que inicia el cine.

Podemos detectar vestigios de la nueva formación que supondrá el interfaz mucho antes de que ésta aparezca como dispositivo, por ejemplo en la paulatina fluidificación de las representaciones visuales empezando por el cine, pero estos trazos incipientes no acabarán de cuajar hasta finales del siglo XX. Incluso el ordenador y con él los videojuegos son contemplados al principio como una prolongación del paradigma que finaliza, cuando en realidad si bien pueden tener los pies en el mismo, la cabeza está ya al otro lado de la frontera. Así Brenda Laurel puede hacer uno de los primeros estudios inteligentes sobre el ordenador equiparándolo con el teatro y la poética aristotélica (1993), sin darse cuenta de que está contemplando el pedestal sobre el que se asienta el medio pero no sus verdaderas implicaciones que se encuentran en otra parte.

El ordenador ejerce de puente entre un paradigma y otro, tal como le corresponde por ser el instrumento básico de la transformación digital. Su función es parecida a la del cine en el siglo XIX pero más radical. El cine, junto con la fotografía, desencadenó una revolución extraordinaria en los modos de representación pero los efectos de la misma se mantuvieron en el interior del paradigma que los había visto nacer. Con ellos, éste paradigma empezaba a mostrar sin embargo sus primeras rendijas importantes: una nueva fenomenología basada en el movimiento y en el uso de imágenes directamente relacionadas con la realidad, así como en la intervención profunda de la tecnología, se estaba constituyendo, pero las formas que se desprendieron de ello permanecieron, como digo, dentro de los límites del paradigma. De esta manera, estilos aparte, el cine pudo considerarse continuador directo del teatro o de la novela, y la fotografía, seguidora de la pintura. El ordenador, sin embargo, se proyecta al otro lado de

línea divisoria y propone un nuevo tipo de imagen, la interfaz, una imagen inédita en todos los sentidos.

En primer lugar, el espacio de esta imagen no tiene unos límites precisos como el espacio de todas las demás, que se inscribe en el interior de marcos, escenarios o pantallas. Las interfaces, al estar relacionadas con el ordenador, parecen circunscribirse también a la pantalla del mismo, pero no es del todo así. La interfaz desborda la pantalla del ordenador puesto que una parte de su potencial operativo puede estar repartido por dispositivos tecnológicos tales como teclados, ratones, lápices electrónicos o joysticks. Estos dispositivos tecnológicos deben considerarse como formando parte integrante de la imagen puesto que conectan al usuario-gestor con la visualidad operativa de la misma: el cuerpo de este usuario-gestor y la representación forman una unidad operativa que ac- túa conjuntamente. Podría pensarse que estos dispositivos son equivalentes a los aparatos anteriores, que también están relacionados íntimamente con los medios correspondientes como la fotografía, el cine, la televisión o el vídeo y cuyo vector tecnológico es asimismo muy importante, pero observemos que en el caso de la interfaz se ha producido una transformación muy profunda. Los aparatos anteriores eran necesarios para la producción de las imágenes, pero una vez confeccionadas éstas, desaparecían de la vista y no se inmiscuían en la forma de las visualizaciones correspondientes. Ahora, sin embargo, los nuevos dispositivos deben estar presentes en todo momento para que la imagen despliegue todo su potencial, para que su visualización sea operativa, para que el nuevo espectador, convertido en usuario-gestor, pueda apoderarse de ella a través de su imaginación canalizada en primer lugar mediante esos dispositivos. Luego la propia imagen en sus sucesivas transformaciones irá ofreciendo al usuario-gestor nuevas oportunidad retóricas y, por tanto, nuevas formas de intervención imaginativa. Podemos considerar la posibilidad futura de que estos dispositivos tecnológicos desaparezcan al ser absorbidas sus funciones por pantallas táctiles o por sensores de movimiento (incluso por la captación del movimiento de los ojos o por proyecciones mentales, como inducen a creer ciertas investigaciones actuales), pero aun así la imagen seguirá desbordando la pantalla puesto que, cuando esto suceda, establecerá relaciones todavía más cercanas con el usuario-gestor. La desaparición de los dispositivos “mecánicos”, el último vestigio de este tipo de tecnología, supondrá una absorción por parte de la imagen y del usuario-gestor de su funcionamiento: la imagen y los gestos recuperaran, mediante una

operación metafórica inversa, las operaciones del dispositivo correspondiente, el cual ya fue diseñado para absorber metafóricamente lo que eran actuaciones y gestos naturales. Esta duplicación metafórica de las posibles representaciones transparentes del futuro (potenciadas por una nanotecnología que haga prácticamente invisible al ordenador) convertirán a las inferfaces en complejas representaciones retóricas de las que se puede destilar una especie de escritura visual, fundamentada en el cuerpo y la imaginación combinados: esas imágenes interfaz serán representaciones puramente cognitivas. En la película "Minority Report" (2002) de Steven Spielberg, se utilizan dispositivos de Realidad aumentada que nos puedan dar una idea de este tipo de transformación. Curiosamente, Jean Starobinski, al estudiar la poética de Racine, que sería una poética de la mirada, detecta en ella un mecanismo parecido a esta fenomenología de la interfaz cuyo futuro acabamos de delimitar. Dice el autor suizo que, «si aceptamos la idea de una espiritualización de los gestos físicos al convertirse en mirada (lo ha detectado así en las obras de Racine), debemos admitir la idea inversa de una "materialización" de la mirada, que incorpora y carga con todos los valores corporales, con todas las situaciones patéticas por las que se deja invadir» (1999:77). La interfaz manifestaría pues un momento de complejidad no sólo de la imagen, sino también de la mirada, a través de un intercambio de potenciales con la gestualidad corporal que alcanzaría la elaborada capacidad retórica de expresiones literarias tan profundas como las del Barroco francés.

Pero las diferencias de la nueva imagen interfaz con respecto a las representaciones anteriores no se detienen aquí. Debemos tener en cuenta también que el espacio de la interfaz no es sólo un espacio visible y por lo tanto relacionado con una superficie de mostración (que podría ser substituía por imágenes holográficas como ya sucede, parcialmente aún, con la Realidad aumentada), sino también un espacio virtual que es en parte proyección del ordenador hacia el usuario-gestor y en parte proyección del usuario-gestor hacia el ordenador. Se trata de un espacio fenoménico cuyas bases materiales se encuentran, por un lado, en los mencionados dispositivos tecnológicos y, por otro, en las formas retóricas que la imagen en transformación ofrece al usuario-gestor: unas y otras son equivalentes desde sus distintas posiciones, fuera y dentro de la imagen. Este espacio fenoménico tiene además una visualización concreta en las transformaciones que experimenta la forma de la imagen en relación a las acciones

del cuerpo del usuario-gestor, expresadas a través de los gestos que canalizan los instrumentos tecnológicos de la interfaz.

La poética aristotélica, en la que gran parte del arte occidental se ha basado, delimita una serie de mecanismos de relación del espectador con las representaciones (Aristóteles se refería básicamente a la representación teatral) que giraban en torno a la identificación con los personajes y que culminaban en una experiencia emocional denominada catarsis. Se trata de una serie de relaciones psicológico-imaginativas por las que la acción ficticia de la escena activa la mente del espectador con resultados, según Aristóteles, purificadores. La relación existe pero a distancia. La misma disposición arquitectónica del teatro griego, que fundamenta el estilo de todas las otras formas de representación, materializa esta distancia entre el lugar donde se sitúan los espectadores, las gradas, y la escena. Se produce por lo tanto una relación imaginaria entre un espectador pasivo y una representación activa destinada a transformar el alma de ese espectador. La actividad visual-física de la escena se transfiere a la mente del espectador donde se convierte en actividad psíquica. Todas las distintas formas de representación occidentales se basan en el mismo dispositivo, ya sea en el teatro, en la pintura, en la literatura o en el cine, aunque con éste empieza una transformación que acabará culminando drásticamente con la interfaz.

La interfaz materializa el espacio fenoménico de Aristóteles, por lo que lo que la cualidad de las relaciones entre representación y espectador se trastocan. Ya no hay una acción física a un lado y una reacción mental en el otro, sino que ambas se dan en los dos lados: el usuario-gestor no sólo experimenta transformaciones mentales, sino que actúa físicamente a través de sus gestos los cuales influyen en la transformación de la imagen, que así recibe parte de las consecuencias de la actividad mental. La forma de la representación varía pero no solamente a través de sus propios parámetros, sino como respuesta a las intervenciones del usuario-espectador, es decir, que la forma de la imagen es en parte un eco de la imaginación de este usuario-espectador, de la misma manera que la imaginación de éste es el eco de las actividades de la representación.

El hecho de que la interfaz materialice el espacio fenoménico no implica, sin embargo, que el espacio que resulta de la operación y sus dispositivos retóricos o dramatúrgicos se ajusten completamente a la fenomenología de la identificación aristotélica. En parte son equivalentes a ella, pero hay que tener en cuenta que si la interfaz por un lado anula la distancia tradicional entre el espectador y

la representación, por el otro se constituye en un nuevo tipo de distancia entre ambos. Si en medio de la representación de una tragedia griega se hubiera crea- do de pronto un artilugio que hubiera unido materialmente el escenario con la grada, los espectadores hubieran experimentado la sensación contradictoria de estar más unidos con los actores y a la vez más distanciados de ellos, puesto que el dispositivo recién aparecido y que creaba un puente con la escena era también una barrera con respecto a la misma. Esta es la disposición de la interfaz: una combinación de los mecanismos de identificación y de los de distanciamientos. Podemos decir que se trata pues de una superación del enfrentamiento entre dos dramartugias que durante el siglo XX se han opuesto: la aristotélica y la bre- chtiana. Si la representación clásica ha sido siempre aristotélica, en el siglo XX se quiso superar esta dramaturgia mediante técnicas que promovieran el dis- tanciamiento del espectador con respecto a lo que ocurría en la escena, a fin de que su transformación fuera menos emotiva y más racional. Esta nuevas técnica fueron fundamentadas especialmente a través de la teoría y la práctica teatral de Bertold Brecht (1898-1956), pero hubo derivaciones de las mismas, por ejemplo en el cine de Eisenstein (1898-1848). Esta dicotomía entre dos planteamientos antitéticos de la representación se resuelve con la interfaz, donde ambas tenden- cias combinan sus potencialidades para dar paso a una nueva estética.

He estado hablando de la forma interfaz relacionándola básicamente con representaciones de carácter dramático o narrativo, pero no se ciñe exclusivamente a este campo. El ordenador es, al fin y al cabo, un centro de operaciones muy amplio y su relación con el usuario se efectúa siempre a través de un tipo u otro de interfaz. Por lo tanto, las interfaces pueden tener características muy distintas y ser muy simples o muy complejas. Al mismo tiempo, pueden ser el fundamento de nuevas propuestas dramatúrgicas como en los videojuegos o de cualquier otro tipo de actividades comunicativas o reflexivas como puede ocurrir con la mencionada Realidad Aumentada.

2.1.4. Realidad aumentada

Los dispositivos de Realidad aumentada, usualmente compuestos de un cas- co con pantallas transparentes para mostrar información, ofrecen una combina-

ción de realidad e información, de imágenes reales e imágenes virtuales y pueden considerarse relacionados con la interfaz, aunque no siempre propongan un uso interactivo como el de éstas. Desde el punto de vista de la representación visual y la forma de la misma, sin embargo, presentan muchas similitudes con la textura de las interfaces por la superposición cambiante de elementos visuales que muestran.

En la película de Spielberg antes mencionada, "Minority Report", se nos muestra un dispositivo altamente evolucionado de este tipo que no sólo permite la combinación de imágenes reales y de información almacenada, sino que a ello se añade una gran capacidad de interacción con esas mezclas. Si la fluidez de las imágenes, su maleabilidad, es una de las características de la visualidad contemporánea, la Realidad aumentada nos muestra un buen ejemplo de esta característica. Sus antecedentes más claros los encontramos en los fundidos encadenados cinematográficos y en las superposiciones fotográficas. En ambos casos, la imagen no es algo concreto sino un momento de transición entre dos visualidades o una mezcla de ambas. Con estos procedimientos, muchas veces considerados secundarios sobre todo en la estética cinematográfica, la imagen empezaba a perder su proverbial solidez al tiempo que el espacio que separaba una imagen de otra, representado por el corte mecánico del montaje, desaparecía. Los sistemas de modificación infográfica como los antes citados (Morphing, etc.) son el resultado de esta tendencia hacia la disolución de unas imágenes en otras sin solución de continuidad. Este fenómeno debe verse también como un aspecto más de las imágenes globales, puesto que los vestigios de la fragmentación han desaparecido en ellas por completo, a pesar de que su sustancia está compuesta por fragmentos amalgamados.

2.1.5. El fragmento en la era de la totalidad fluida

Como ya he dicho antes, las formas fragmentarias y las formas globales o totales se encuentran en todos los momentos de la historia de la imagen, en cualquiera de sus paradigmas hallamos ejemplos de esas tendencias, por mucho que alguna de ellas pueda dominar sobre la otra en un momento dado. El fragmento es una característica de la estética de la modernidad como lo muestra el hecho

de que prácticamente todas las vanguardias artísticas se hayan basado en procesos de fragmentación. Pero seguimos teniendo muestras de esa misma tendencia en la actualidad, en pleno paradigma fluido, si bien se presentan de forma distinta a como lo hacían anteriormente, cuando eran la forma hegemónica.

No me interesa destacar el hecho de que se sigan produciendo manifestaciones visuales basadas en el fragmento, vanguardistas o no, porque ello no supone más que una continuación del paradigma interior. Lo que creo que es necesario destacar es que las formas fluidas y globales de la actualidad tienen un variante basada en la fragmentación, esta variante es el hipertexto y los espacios multimedia.

El hipertexto es una instancia importante de la tendencia a la visualización de la cultura contemporánea, ya que la ruptura del texto lineal que comporta constituye una forma de convertirlo en imagen. El lenguaje hipertextual es ahora el fundamento del funcionamiento del ordenador, desde los procesadores del texto hasta Internet, y por lo tanto tendemos a no detectar su verdadera trascendencia. Pero cuando se empezó a popularizar como nuevo lenguaje fue empleado de manera primordial sobre estructuras literarias clásicas con lo que se puso de manifiesto de manera mucho más efectiva su verdadera condición revolucionaria.

Esta revolución puede considerarse, de todas formas, o bien como el fundamento de una nueva corriente vanguardista continuadora de la estética modernista del fragmento o una desviación hacia un esencialismo realista fundamentado en las ciencias cognitivas. Lo digo porque uno de los primeros impulsores de este lenguaje, Vannevar Bush, indicaba en los años cuarenta del pasado siglo que estaba buscando una forma de gestionar el conocimiento que se adaptara mejor a las actividades mentales que lo que lo hacían los sistemas tradicionales de archivo y extracción de datos. En su famosos artículo “As We May Think” publicado en 1945 en Atlantic Monthly[1], afirmaba que el cerebro no pensaba de la manera en que los sistemas tradicionales de clasificación de documentos actuaban y que, por consiguiente, había que buscar una forma más orgánica y fluida ejecutar estas tareas, una forma que fuera equivalente a la del pensamiento, que trabaja por asociaciones libres. Pero estas dos tendencias, la vanguardista y la realista, no son contradictorias, sino que la dialéctica entre ambas nos da

1. Ver: ttp://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html (septiembre 2008)

la medida de la época en la que estamos viviendo, en la cual un dispositivo que tiende hacia el naturalismo da lugar una estética vanguardista.

La mayoría de las veces, sin embargo, no basta con imaginar una posibilidad o detectar una insuficiencia, sino que es necesario que aparezca la tecnología precisa para que esas idas puedan ser efectivas. Así, Vannevar Bush intuyó un medio del futuro pero, cuando se dispuso a ponerlo en práctica mediante una máquina diseñada por él y denominada "Memex", se encontró con el impedimento del desarrollo de tecnológico: una tecnología basada aún en conceptos mecánicos de la misma era incapaz de articular las formas fluidas de organizar el conocimiento que el investigador norteamericano vislumbraba. Había que inventar el ordenador para que la idea encontrara el lugar adecuado donde prosperar.

Pero ni siquiera bastaba con esto, ya que, de hecho, el ordenador a mediados de los años cuarenta, ya estaba inventado, pero faltaba que un giro en su concepción lo pusiera en la perspectiva adecuada. En esos momentos, y hasta bastantes años después, los ordenadores, o computadores como todavía se les llama en inglés, era básicamente poderosas máquinas de calcular y nada más. Desde esta perspectiva, poco podían hacer para materializar las ideas de Bush. Esto nos demuestra que no basta que las cosas existan materialmente para que adquieran su verdadera relevancia, sino que es necesario que ideas y tecnología confluyan en una misma perspectiva para que se produzca un cambio. La historia se compone de capas de temporalidad distinta que coinciden de tarde en tarde: en los años cuarenta, existían los primeros ordenadores (*computers*) y existía también las ideas de Bush, pero ambos pertenecían aún a mundos distintos, a pesar de compartir país y seguramente ámbitos científicos. Creo que era Sherry Turkle quien contaba en uno de sus libros que, en su época universitaria durante los años setenta, aún se encontró con algún profesor que afirmaba que el ordenador no podía servir para otra cosa que para efectuar cálculos de forma cada vez más precisa y más rápida.

Hubo que esperar a un giro visual para que ambas capas temporales, la tecnológica y la mental, coincidieran. Ello ocurrió a través de las investigaciones de Douglas Engelbart (el inventor del ratón) quien puso en contacto dos instrumentos que, hasta entonces habían permanecido extrañamente separados: el computador y el monitor de televisión. Con este simple movimiento, lo que había sido una caja negra repleta de enigmáticas e incontrolables operaciones

internas, abría una ventana al mundo y permitía la posibilidad de controlar esas operaciones ocultas por medio de una visualización metafórica de las mismas. El moderno ordenador, el que podía realmente acoger las ideas hipertextuales de Bush, había nacido y lo hacía a través de una operación visualizadora.

Existen muchas fechas durante el siglo XX, y quizá también durante el XIX, donde situar el momento originario de la tendencia hacia la cultura visual contemporánea (algunos incluso niegan que esta tendencia haya existido), pero esta confluencia de una máquina de calcular con un monitor de televisión, ocurrida en la segunda parte del siglo XX, es una de las más relevantes. Como dice Howard Rheingold, «un ordenador que acepta datos sólo a través de tarjetas perforadas y que excreta respuestas sólo en forma de rollos de papel impreso es un ejemplo de una interfaz de usuario diseñada para colmar las necesidades de las máquinas calculadoras de los años cincuenta. Un ordenador que acepta datos por medio de pulsaciones sobre un teclado es mucho mejor; un ordenador que acepta información por medio de señalar una imagen en una pantalla de televisión es incluso mucho mejor» (1994). Esta progresión dice mucho de las relaciones entre imagen y conocimiento, y sin embargo acostumbra a ser olvidada. En cualquier caso, corrobora la idea de que el hipertexto está relacionado íntimamente con la visualización: constituye una visualización del texto. A partir de ahí, el lenguaje hipertextual toma otras forma y se relaciona con las estructuras multimedia y con las mismas imágenes para conformar hiperimágenes o imágenes complejas.

2.1.6. La imagen fractal

La geometría fractal constituye una auténtica novedad en el panorama visual de finales del siglo XX y principios del XXI. Con ella se pretende visualizar el caos, creando la paradoja de hacer visible y por lo tanto controlable lo que por definición no lo es. Cuando, a finales del siglo XVIII, William Playfair se propuso visualizar fenómenos sociales complejos, como la evolución de la deuda nacional durante un siglo, inauguraba la era de los gráficos estadísticos encaminados a poner en evidencia las regularidades que se inscribían en el interior de datos aparentemente caóticos. Podemos pensar, por tanto, que los fractales son

una continuación de esta tipo de propuestas racionales, pero lo que la geometría fractal pone de manifiesto no es tanto la posible regularidad que se esconde en el interior del caos, sino la verdadera faz del caos, la imagen de su condición anárquica que se presenta a través de una serie de arquitecturas visuales absolutamente inesperadas.

Los fractales son imágenes científicas, en el sentido de que procede de la combinación de una fórmula matemática y la capacidad del ordenador por visualizarla. Pero parten de una serie de premisas que están inscritas en el tejido mismo de la naturaleza, de la que nos ofrecen perspectivas y concepciones no contempladas hasta ese momento. En palabras de Benoît Maldelbrot, el descubridor de este tipo de geometría, «la geometría fractal revela que algunos de los capítulos más austeros y formales de la matemática tienen una cara oculta: todo un mundo de belleza plástica que ni siquiera podíamos sospechar» (1997:19). Las imágenes fractales son, por consiguiente, una combinación tan perfecta de ciencia, arte y realidad que pueden convertirse en las visualizaciones emblemáticas de nuestro tiempo.

La tendencia hacia la abstracción de los mapas encuentra su contrapartida en la concreción obsesiva de la concepción fractal de la naturaleza: «las nubes no son esferas, le gusta decir a Mandelbrot. Las montañas no son conos. La luz no viaja en línea recta. La nueva geometría refleja un universo que es rugoso, no redondeado; escabroso, no suave» (Gleick, 1988:94). Así, uno de los ejemplos que se ofrecieron en un principio de la geometría fractal se refería a longitud de las costas de un país cualquiera. El título de un famoso artículo de Mandelbrot era, precisamente: "¿Qué longitud tiene la costa de Inglaterra?". Una costa tiende a ser representada y medida a un nivel de detalle que, si bien puede ser útil para la navegación, no se corresponde exactamente con la realidad, puesto que si nos vamos acercando a ella, van apareciendo siempre nuevas configuraciones que complican lo que, a otra distancia, parecía simple y, en cierta manera, amplían su longitud. Los nuevos detalles reproducen a pequeña escala el diseño irregular, y por tanto caótico, de los niveles anteriores. Puede decirse, pues, que una costa tiene una longitud indeterminada que tiende a ser infinita, puesto que siem- pre aparecerá una porción de espacio en aquel sector que estemos examinando por muy pequeño que éste sea: hasta que la materia se disuelva en partículas elementales. El cálculo superficial de la longitud, equivalente a la visión distanciada de los mapas, no tiene en cuenta la multitud de recovecos que la costa

presenta cuando se la observa de cerca. Este aserto es una acusación dirigida a la geometría euclidiana que, con sus figuras geométricas ideales, proyecta sobre el mundo la idea de que las formas de éste tienden a una perfección ideal que es la que sirve de base para las concepciones y mediciones del mismo. La geometría fractal nos introduce en un nuevo universo en el que, la epistemología, lejos de empujar la visión hacia formas ideales de lo real, la conduce hacia la continua perversión de esos arquetipos en persecución de un penetrante realismo.

Las imágenes fractales nos muestran visualizaciones de esta propuesta, ya que a partir de configuraciones visuales, a veces de una extraña belleza pero siempre mostrando formas barrocas, se van desarrollado nuevas visiones, a medida que el ordenador simula un acercamiento a las mismas. De un punto de la imagen se despliega otro paisaje fractal de gran complejidad, y así, una y otra vez, repitiendo de tanto en tanto los esquemas iniciales.

Si una cara de los fractales representa el caos, la otra implica de alguna manera el orden, que aparece en forma de repetición. La construcción de las imágenes fractales, como elementos puramente visuales y abstractos, se basa en la constante repetición de un determinado esquema. Tomemos, por ejemplo, la célebre curva de Koch, que debe su nombre el matemático sueco Helge von Koch que la describió en 1904. Para componerla, pensamos en un triángulo equilátero sobre cada uno de cuyos lados colocamos otro triángulo igual. Obtenemos una estrella de seis puntas con doce lados. Sobre cada uno de estos doce lados, se colocan otros triángulos igualmente equiláteros, obviamente de un tamaño adecuado a la superficie esos lados. Y así sucesivamente, añadiendo pequeños triángulos al creciente número de lados que va apareciendo a medida que avanza la operación: «se trata de un bucle continuo que nunca intersecciona consigo mismo, ya que los nuevos triángulos que se colocan en cada lado son siempre lo suficientemente pequeños para evitar chocar unos con otros. Cada transformación añade una pequeña línea en el interior de la curva, pero el área total permanece finita, no mucho mayor que el triángulo original. Si se traza un círculo alrededor del triángulo original, la curva de Koch nunca se extenderá más allá del mismo» (Gleick,1998:99). Nos encontramos por lo tanto con la representación visual de una paradoja según la cual dentro de un área finita hay una cantidad infinita de espacio.

Las ideas de Mandelbrot supusieron un giro trascendental en la tendencia científica a desconfiar de la visualización de sus teorías, cuya fase radical se inició a principios del siglo XX y alcanzó su apogeo con la mecánica cuántica. El

científico francés Paul Dirac, afirmaba que «las leyes fundamentales de la naturaleza no rigen el mundo directamente tal como éste aparece en nuestra imagen mental, sino que actúan sobre un sustrato del que no podemos formarnos ninguna imagen mental sin cometer desatinos» (Mandelbrot,1947:41). El creador de la geometría fractal estaba absolutamente en desacuerdo con este tipo de opiniones que habían tenido, según él, consecuencias destructivas. Los fractales inauguraban una nueva era en la que la visión y el conocimiento irían de la mano, como la centralidad del ordenador tanto en el arte como en las ciencias actuales ha acabado probando.

El carácter emblemático de los fractales tiene ver que también con el hecho de que visualizan las características de muchas operaciones realizadas a través del ordenador. Así la navegación por Internet tiene un carácter similar a la infinita inmersión en un conjunto fractal. La constante reconfiguración de la red a medida que el usuario va entrando en contacto con distintos lugares de la misma puede ser visualizada a través de los conglomerados fractales. Por otro lado, la fluidez de sus transformaciones, la manera en que lo local o fragmentario se combina con lo global en esas imágenes, hace que en ellas se concreten los rasgos más característicos de la estética de su tiempo. Es así que una nueva geometría, representante de un nuevo paradigma del conocimiento, se equipara a la imagen interfaz, cuyas características se avienen perfectamente a la visualización que nos procuran las imágenes fractales. Si la geometría fractal es una nueva forma de ver el mundo, la imagen interfaz es la nueva manera de gestionar el conocimiento que se desprende de esa visión.

Recordemos, lo que se decía al inicio sobre Kepler y las relaciones de la geometría con el nuevo paradigma que sus observaciones astronómicas inauguraba. La geometría está siempre en el umbral de estas transformaciones, puesto que de ella depende la comprensión de la estructura del mundo. Cuando cambia la concepción de esta estructura, cambia la geometría y viceversa.

2.2. El siglo de la técnica

La historia está llena de pensadores que se adelantan a su tiempo. En las páginas que anteceden, nos hemos encontrado con dos que lo hicieron desde pers-

pectivas muy distintas: Aby Warburg, desde los estudios visuales, y Vannevar Bush, desde la ingeniería. Los denomino pensadores a ambos, no sólo porque la ingeniería es también una forma de pensamiento, sino también porque, en el caso de Bush, fue su pensamiento el que se adelantó a su tiempo, más que el resultado práctico del mismo. En realidad, sólo el pensamiento puede ser visionario en el pleno sentido de la palabra. Pero la metáfora nos puede servir para calificar también a una época y, en este sentido, podemos decir que gran parte del siglo XIX se adelantó paradójicamente a su tiempo, de la misma manera que gran parte del siglo XX vivió bajo el peso del siglo anterior. En muchos aspectos, ha sido en el siglo XX donde han culminado los grandes proyectos del XIX, mientras que en éste se encontraban ya las raíces de lo que sería la época actual.

Es cierto que, para llegar a los actuales prodigios de la tecnología digital, era necesario pasar antes por el desarrollo de la tecnología mecánico-analógica que se efectuó durante la pasada centuria, pero una vez alcanzada la cota y ante la amplitud de nuevo horizonte, nos damos cuenta de que este período no dejaba de ser un paréntesis engañoso, ya que lo que ahora vislumbramos como posible, lo que ahora ilumina nuestro pensamiento, estaba ya insinuado en la revolución del siglo XIX, sólo que desde el XX no lo supimos ver.

Dos cuestiones son cruciales para establecer este puente anacrónico entre dos centurias en lo que a la imagen se refiere: la cuestión de la técnica y la del tiempo. No sé hasta qué punto se han llegado a pensar alguna vez de forma conjunta, en el sentido de que una pueda depender intensamente de la otra, es decir, la conciencia temporal de la posibilidad tecnológica. Una novedad de las imágenes del siglo XIX es que son imágenes técnicas: se trata de un tipo de imágenes absolutamente nuevas, a pesar de que su génesis se pueda remontar a momentos anteriores. Así pasa con la fotografía, cuya novedad intrínseca es indudable, pero cuya preparación se remonta a la tradición pictórica, a la idea de la camera obscura y a los distintos artilugios utilizados por los artistas para componer sus representaciones de la realidad. La otra novedad es que estas imágenes decimonónicas son capaces de representar el movimiento por el método aparentemente tan simple de añadirlo a la imagen como un componente realista más de la misma. En este sentido, el acto no está tan alejado de la tendencia general de la representación decimonónica, que supuestamente gira en torno a un intenso incremento del realismo. La fotografía es realista, entre otras cosas,

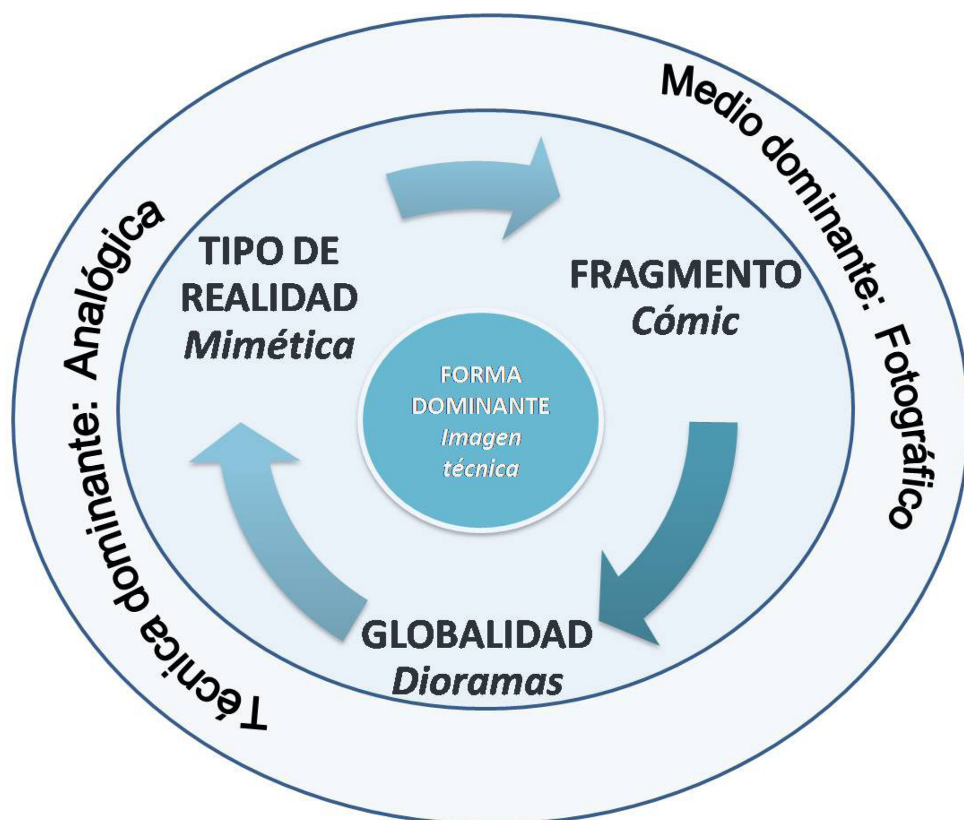


Figura 3

porque incorpora la propia realidad a las imágenes (es productivo pensarlo de esta manera y no de la forma habitual, como una captación de la realidad). Por ello, no parece extraño, y forma parte del mismo gesto epistemológico, el hecho de que también el tiempo se incorpore a la imagen. ¿Por qué plantearlo de esta manera? Precisamente por una cuestión de tecnología: por qué aparecen en esa época una serie de tecnologías que son capaces de añadir lo real, primero, y luego el movimiento al espacio de representación tradicionalmente ocupado por imágenes fijas compuestas por la mano del hombre. Primero estaba el espacio ancestral de la representación, como un contenedor vacío, que puede ser llenado de distintas maneras. Las diferentes técnicas son las que crean estas maneras: pintura, dibujo, grabado, imágenes fotográficas de lo real, movimiento.

La incorporación del movimiento a las imágenes, que parece ser el paso prácticamente definitivo por el que la representación y la realidad se equiparan

(faltará la incorporación del sonido, luego la del color, finalmente quizá la tridimensionalidad de la Realidad virtual pero ninguno de estos pasos es tan relevante como el del movimiento), lleva por otro lado a una conciencia del tiempo que equivale paradójicamente a un extrañamiento de lo real y su representación. Pero antes de proceder a aclarar este punto, quizá convenga que contemplemos un ejemplo de cómo la tecnología y las ideas se relacionan en un período determinado. Lo haremos a través de un concepto que hoy se considera obsoleto pero que ha tenido una gran influencia en la comprensión del fenómeno cinematográfico: se trata de la persistencia retiniana.

2.2.1. El mito de la persistencia retiniana

La persistencia retiniana, o persistencia de la visión, es el nombre que se le dio en un principio al fenómeno explicativo de por qué captamos el movimiento en general. Fue Peter Mark Roget (1779-1869) quien en 1826 sentó las bases de la teoría que luego fue corroborada por otros muchos investigadores insignes como Joseph Plateau (1801-1883). Éste lo trasladó al nuevo tipo de imagen precinematográfica que se estaban formando, sobre todo a través de los dispositivos denominados juguetes ópticos que, no sólo fueron trazando el camino hacia el cine, sino que constituyeron en sí mismos un fenómeno de paulatina incorporación del movimiento a la imagen fija. La teoría de la persistencia retiniana centra en una zona del ojo, la retina, la base de la percepción del movimiento, puesto que considera que toda imagen (real o representada) permanece en la retina humana alrededor de una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Es por esto que la realidad se ve como una secuencia de imágenes ininterrumpida, de lo contrario la veríamos transcurrir como una sucesión de imágenes independientes y estáticas. Si esto se traslada a un dispositivo, éste debe ser capaz de producir una secuencia de imágenes fijas a una velocidad superior a 1/10 para que el conjunto se contemple como una continuidad. Si las imágenes presentan una ligera diferencia entre ellas, esta diferencia acumulada se verá como una transformación de la imagen, es decir, como un movimiento.

Esta idea empezó a ser discutida a finales del mismo siglo que la vio nacer. Y, cuando la psicología de la Gestalt, llegó a su apogeo, fue sustituida por otra, denominada generalmente *fenómeno phi*, que daba cuenta del hecho de manera algo

distinta: ya no se trataba de plantearse el movimiento como un serie de elementos discretos, sino como un conjunto organizado por la propia percepción. Son dos estilos de pensamiento, cada uno de los cuales le da a un mismo fenómeno un enfoque distinto de acuerdo a las premisas propias. Es cierto que, si la persistencia retiniana parecía acomodarse a una concepción mecánica del movimiento y su reproducción, el fenómeno phi se ajustaba mejor a una idea más fluida de los fenómenos de la visión como la que sostenía la Gestalt y era más conveniente a la reproducción del movimiento que empezaban a promover los dispositivos de la recientemente inventada televisión. Las actuales neurociencias discuten de nuevo el fenómeno y le otorgan otra perspectiva más ajustada a su concepción de que las actividades humanas están localizadas en áreas concretas del cerebro y que el conocimiento de estas localizaciones permite su control. Teniendo en cuenta que las neurociencias utilizan en muchas ocasiones la metáfora del ordenador, vemos qué también ahora una concepción determinada de la realidad y su reproducción está ligada directamente a una tecnología concreta. Estas son las distintas paridades que he estado examinando (figura 4): persistencia retiniana/cinematógrafo; fenómeno phi/vídeo y televisión; neurofisiología/imagen digital y ordenador. Podemos añadir otro factor a estas ecuaciones, factor que nos

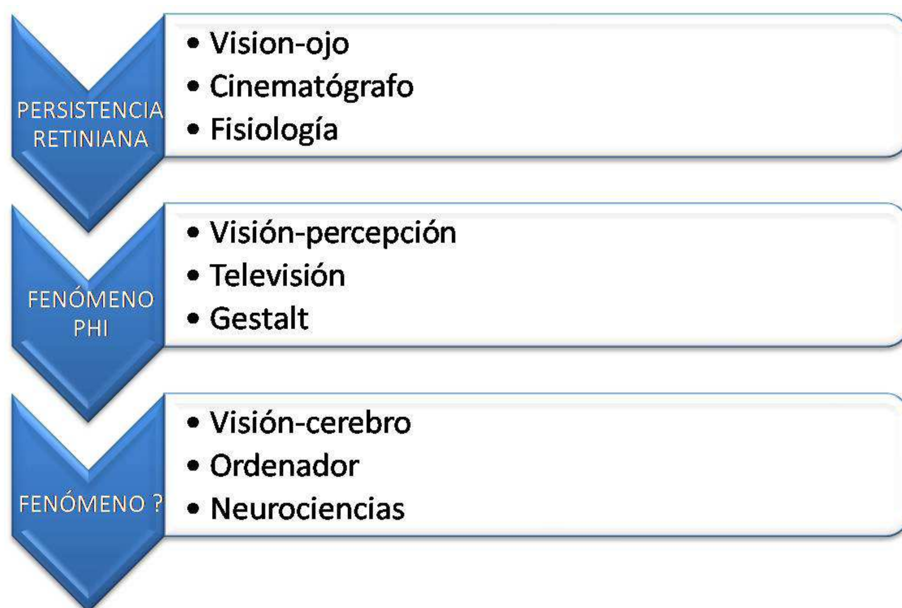


Figura 4

indica dónde se sitúa en cada momento la actividad de la visión. Si en el siglo XIX, en pleno apogeo del pensamiento mecanicista, la visión se localizaba en el ojo, entendido como un aparato con una serie de partes que interaccionaban entre sí -cristalino, iris, retina-, partes que curiosamente corresponden a las de la cámara fotográfica - objetivo, diafragma, emulsión-, en el XXI, se desplaza a las actividades neuronales, situadas en el del cerebro. Entre ambos planteamientos, a principios del siglo XX, con la psicología de la Gestalt, la visión se sitúa en el área de la percepción, entendida como una esfera autónoma, tanto del ojo como del cerebro y que tiene una serie de leyes fenoménicas propias.

Lo que este planteamiento nos indica es que la ciencia no avanza linealmente, sino por medio de paradigmas que se transforman mediante saltos cualitativos, algo que ya sabemos desde Thomas Kuhn (1922-1996), pero con un añadido, y es que un paradigma no sólo está formado por concepciones científicas o científico-técnicas, sino también por ideas estéticas y filosóficas. En general, podemos decir que se trata siempre de paradigmas culturales que elaboran estilos de pensamiento que se manifiestan a diferentes niveles. Por ello, no es muy adecuado decir que un concepto como el de la persistencia retiniana es erróneo y que este error, una vez detectado, obliga a modificar los presupuestos de la historia del cine, como hacen algunos investigadores ligados a las neurociencias (aunque también hay inclinaciones de este tipo dentro del mismo ámbito de la teoría cinematográfica). El concepto de persistencia retiniana no hacía sino explicar la realidad de su tiempo, por lo que considerarlo ahora erróneo no es más que proyectar sobre el pasado el concepto de realidad que tenemos en el presente. Por otro lado, no debe olvidarse que esta concepción del movimiento, errónea o no, dio lugar a una tecnología que iba desde lo más simple, los juguetes ópticos (taumatropo, zootropo, fenakistiscopo, etc.), a lo más complejo (las cámaras cinematográficas de captar y proyectar imágenes en movimiento). Si se contempla la estructura básica de estos últimos aparatos complejos, se observa no sólo que son el resultado de una evolución perfectamente visible en el desarrollo de los juguetes ópticos que desembocan en el kinetoscopo de Edison, sino también que los elementos que los forman y sus interrelaciones están concebidos a partir de la explicación del movimiento que daban Roget y Plateau.

Examinemos algunos de los elementos fundamentales del sistema técnico de reproducción del movimiento, los fotogramas, por ejemplo. ¿Qué significa el hecho de los fotogramas supongan una prolongación de la actividad fotográfica, es decir, de la imagen fija? ¿Qué significa que los fotogramas se organicen

secuencialmente sobre un soporte que los desplaza ante una ventanilla? ¿Qué significa, finalmente, que cada uno de estos fotogramas deba detenerse frente a esa ventanilla durante unas décimas de segundo? Todo ello es el resultado de pensar mecánicamente la percepción del movimiento, tal como lo plantea la tesis de la persistencia de la visión o persistencia retiniana. Se trata de alimentar la retina con imágenes, de tal manera que su presencia sincopada haga que se superpongan en la superficie de ésta de manera que la mente acabe discerniendo solamente las diferencias existentes entre ellas. Lo mismo nos indica también la presencia de un dispositivo tan importante como el obturador en las cámaras de filmación y de proyección. Con él se trata de impedir que pasase la luz en el momento en que los fotogramas se desplazan ante la ventanilla, de manera que las imágenes llegasen a la retina de forma independiente.

La anatomía de las cámaras es cómo una radiografía de la visión tal como era entendida en el siglo XIX. Los mecanismos que las componen son el resultado de una desconstrucción de las ideas de la persistencia retiniana. Son las figuras retóricas, materializadas, de un proceso de pensamiento acerca un fenómeno, figuras que delatan la concepción global de ese fenómeno. Vemos así cómo una idea, equivocada o no, sobre la realidad se convierte en una determina técnica que actúa sobre esa realidad, acomodándola a sus premisas y, por tanto, haciendo buena la idea inicial.

Pero no sólo una compleja tecnología se forma alrededor de la persistencia retiniana, sino también una gran industria como la cinematográfica. Esta industria tiene efectos sociales inmediatos, como por ejemplo las llamadas guerras de patentes desatadas en torno al control del mercado tecnológico. Este conjunto de elementos forma un sistema ecológico, un mundo, que se crea alrededor de una idea. Una vez este universo se ha formado y está en funcionamiento, ya no es demasiado importante si Roget y Plateau estaban o no en lo cierto.

Se hace necesario revisar por lo tanto el concepto que tenemos de verdad científica, así como el de verdad histórica. La ciencia, en realidad, está lejos de perseguir verdades abstractas. La actual tecnociencia busca más que nada la utilidad de las ideas, es decir, que sus hipótesis funcionen a través de una determina tecnología desarrollada a partir de las mismas. Las pruebas son de esta manera más funcionales que lógicas o esenciales: la funcionalidad tecnológica es una garantía de verdad. Este funcionamiento, por su parte, se logra en el interior

del paradigma, por lo que la idea fundacional sólo es discutida (sólo se discute su *verdad*) cuando se produce un cambio de paradigma.

Por otro lado, este planteamiento nos muestra la inutilidad del concepto positivista de la historia, basada en datos, fechas, nombres o acontecimientos: si la historia estuviera compuesta sólo por estos elementos aislados, habría que cambiarla cuando uno de ellos, en este caso, el concepto de persistencia de la visión fuera considerado erróneo. Pero si la entendemos a través de paradigmas, nos damos cuenta de que el descubrimiento del error no modifica la verdad del paradigma, su importancia histórica: el cine de los orígenes, desde la concepción filosófica hasta la producción industrial, pasa por la forma simbólica que supone la persistencia retiniana, sea esta o no la forma más adecuada de explicar el fenómeno.

2.2.2. Imagen y tecnología

Todo esto es importante también para la propia forma de las imágenes, en cuanto que en este caso son imágenes técnicas. Vilhem Flusser, en su libro "Hacia una filosofía de la fotografía", dice que imágenes técnicas son aquellas que tie- nen su origen en un aparato, y añade que «a su vez, los aparatos son producto de los textos científicos aplicados; por tanto las imágenes técnicas son produc- to indirecto de los textos científicos» (1990:17). Veamos qué significa esto. Las imágenes originadas por distintos aparatos son producto, en segundo grado, de las ideas científicas que sustentan su funcionamiento: estas ideas primero se con- vierten en máquinas y luego en imágenes, a través de estas máquinas. Es necesa- rio considerar también que las ideas, a su vez, provienen de metáforas originales a través de las que una cultura explica el funcionamiento de la realidad. Una de estas metáforas, importante desde el Renacimiento hasta el siglo XIX, es la que se basa en la *camera obscura*, cuyo funcionamiento despertó la imaginación de un sinnúmero de pensadores, científicos y artistas a lo largo de los siglos. En la actua- lidad, el ordenador es un potente generador de metáforas que recorren distintos apartados de la ciencia, especialmente las neurociencias y las ciencias cognitivas. Por consiguiente, podemos decir que las imágenes técnicas son visualizaciones últimas de esas metáforas, mientras que los aparatos en sí son visualizaciones de la elaboración científicas de esas metáforas originales, de su operatividad.

La imagen técnica es la auténtica novedad de la era que estamos tratando. Walter Benjamin (1972) fue de los primeros en delimitar las características de ese cambio al destacar la importancia que la fotografía tuvo en el mismo. Con la fotografía, el autor se situaba en un segundo término y dejaba que fuera la máquina la que tomara su puesto: ya no era la mano del autor la que confeccionaba la imagen, sino un mecanismo impersonal y supuestamente objetivo. Si aplicamos aquí las ideas de Flusser sobre las imágenes técnicas, veremos que esta objetividad de las máquinas es discutible, puesto que la subjetividad (el autor) que eliminan está de hecho impregnando su propia estructura a través del proceso que las ha construido. Pero es la creencia lo que vale y lo que desarrolla una mitología que, aún ahora, sigue en pie a la hora de discutir la relación de las imágenes con la realidad, especialmente las imágenes fotográficas y su larga secuela que llega hasta la televisión.

2.2.3. Fragmentación

El proceso de fragmentación de la imagen durante el siglo XIX sigue diversos caminos. Uno de ellos es el de la copia, señalado por Benjamin (1972), quien se refería especialmente a la copia fotográfica. Este tipo de imagen venía a corroborar el hecho, señalado por el mismo autor, de que el arte estaba perdiendo su aura de originalidad precisamente por el hecho de que, a partir de ese momento, podía reproducirse indefinidamente. Pero la fotografía era en sí misma esencialmente fragmentaria: no solamente permitía reproducir obras de arte, diluyendo así la idea de obra original, sino que sus propios productos eran ya copias sin original. Al cabo de algo más de un siglo, esto daría lugar a la idea y a la realidad de *simulacro*, cuya presencia en la cultura contemporánea ha denunciado Baudrillard. El primer simulacro, es decir, la primera copia sin referente (la copia de una obra de arte es copia de un referente, el original), apareció con la fotografía. Pero es que además la fotografía, captando constantemente la realidad y convirtiéndola en imágenes, no hacía sino fragmentar lo que antes constituía una experiencia unitaria. Este proceso de fragmentación corría paralelo a la propia fragmentación de la experiencia de la realidad que se producía en los inicios de la modernidad, especialmente en las grandes ciudades donde los estímulos se multiplicaban y el tiempo intensificaba su ritmo.

Pero antes de seguir adelante prestemos atención a algo realmente destacado. Con la fenomenología de la copia, aparecía también por primera vez el concepto de imagen propiamente dicha. Cuando se empieza hablar de imagen, en oposición a formas visuales concretas como un cuadro o un grabado, es que se está tomando conciencia de una noción que se refiere a una forma visual independiente de su soporte o de su referente. Concebir, por tanto, una *imagen* es un fenómeno nuevo, precisamente porque se superpone a los fenómenos visuales conocidos. No se trata de suponer que una forma como ésta, aislada de todo, pueda existir realmente, pero la idea nos lleva a una nueva región conceptual que no existía antes, cuando las imágenes debían ser pensadas como absolutamente coaligadas con sus medios, sus soportes o incluso sus referencias reales. En esos momentos, no existía nada parecido a una "imagen", sino que existían retratos, paisajes, naturalezas muertas, esbozos, planos, mapas, emblemas, etc. La fotografía, por el contrario, permitió, entre otras muchas cosas, que la forma pura pudiera ser pensada aisladamente como una manifestación particular más allá de las situaciones contingentes de la misma.

La fotografía produce un tipo de representación que es copia y original a la vez, lo que significa que, en principio, es pura visualidad, ya que el referente, lo real, ha desaparecido en el mismo momento en que se toma la fotografía y ni siquiera queda un original al que remitirse, como ocurre cuando se hacen copias de cuadros. Como he dicho, la fotografía está ligada a la técnica, a determinadas formas de representación y a estrategias ideológicas y subjetivas, por lo que nunca se nos presenta con esta pureza que le adjudico, pero el ejercicio de tratar de contemplarla así nos indica lo que realmente es una imagen e incide en la novedad de la técnica fotográfica, que es capaz de dar cuerpo a una idea que justo en esos momentos empezaba a adquirir carta de naturaleza. La palabra imagen es muy antigua en todos los idiomas, pero en el siglo XIX adquiere nuevos significados. Ya no se refiere a un cuadro o un a dibujo, ni siquiera a una propiedad mental, sino a una forma extraída de la realidad que tiene validez por sí misma, como hace la fotografía. El cine llevará a su culminación está nuevo fenómeno de la *imagen*, puesto que la visualidad que el mismo produce es una forma visual separa claramente del soporte, algo que en la fotografía no sucede: en ella puede concebirse la idea pero imagen y soporte se presentan juntos, componiendo lo que llamamos concretamente una *fotografía*. El cine es por el contrario una forma compuesta por luz y movimiento que *flota* ante los ojos del espectador,

es decir que está separada de la pantalla donde se proyectan la combinación de fotogramas y los períodos de sombra que son la base técnica del movimiento. Con razón Didi-Huberman tilda a esta época de *tiempo de los fantasmas* (2002).

Si la técnica fotográfica era ya dispositivo fragmentador, que a su vez alegorizaba los cambios de la experiencia de la vida cotidiana, las técnicas cinematográficas fueron en su momento un procedimiento fragmentador de la fragmentación, puesto que disolvían la unidad fotográfica en diversos fotogramas. Esto nos indica el papel de puente entre dos mundos que realizó la fotografía, puesto que si la contemplamos desde la perspectiva cinematográfica, observamos las cualidades unitarias que en ella aún se conservan de la pintura, mientras que si la analizamos desde la perspectiva de ésta, lo más destacable es el proceso de fragmentación que supone.

La fotografía produce innumerables *cuadros*, obliga a ver la realidad no a través una mirada esencial como en la pintura, sino mediante una mirada provisional que está relacionada con la foto anterior y la siguiente, se hayan o no producido: se trata por tanto de un corte en el tiempo, un agujero practicado en la experiencia cotidiana del mismo. Pero cada uno de esos *cuadros* conserva un tipo de unidad parecido al de cuadro pictórico. El hecho de que lo podamos contemplar aislado lo corrobora, si bien tras esta contemplación aislada reside una fenomenología de la fragmentación instalada en la propia facilidad con que se ha captado lo real, en comparación con la dificultad inherente a la reproducción pictórica: esta mayor o menor dificultad puede medirse también temporalmente. La pintura acumula tiempo en su proceso de confección, mientras que la fotografía lo elimina al extraer de su flujo una imagen *instantánea*.[2]

En el cine, el *cuadro*, transformado en fotograma no puede contemplarse directamente, ha perdido importancia. Se ha retirado al interior del mecanismo para producir un nuevo tipo de fenómeno. Es verdad que podemos desenrollar la cinta de una película y contemplar cada uno de los fotogramas que la componen o detenerlos en una moviola con la misma finalidad, pero su función no es la de ser observados de esta manera. Así como la fotografía constituía un puente entre el pasado pictórico y el presente de la experiencia fragmentaria, también el

2. El tiempo de exposición irá siendo cada vez más rápido desde la invención de la técnica fotográfica. A este tiempo de exposición habrá que añadirle el tiempo de procesamiento químico, que también se irá acelerando cada vez más, hasta llegar a un punto en que será eliminado del todo, como en las imágenes digitales de la actualidad.

cine se instala en una parecida zona de transición entre el presente fragmentario y el futuro reunificador.

Una película está compuesta de innumerables fotogramas, es decir, de pequeñas fotografías. En este sentido su esencia como técnica es fragmentadora, obsesivamente fragmentadora: la cámara de filmar es como una cámara fotográfica acelerada y que, por lo tanto, incrementa exponencialmente la fenomenología de ésta. Ahora bien, esta fragmentación no es una finalidad en sí misma, sino un paso hacia otro tipo de experiencia que se superpondrá a los fragmentos. La realidad fragmentada por la cámara vuelve a componerse a través del proyector que es una fantasmagoría de la unidad que la técnica fotográfica había empezado a desmantelar. A través de un intenso proceso técnico de fragmentación se regresa, supuestamente a la esencia de la unidad pictórica que la fotografía había roto. Pero esta esencia no es la misma puesto que ahora la imagen posee movimiento.

Pensar que el cine es la fotografía o la pintura en movimiento es un error, ya que, como vemos, el proceso no es lineal, sino que va componiendo y descomponiendo diversas fenomenologías que hacen que, a cada giro, varíen completamente las experiencias relacionadas con los distintos medios. Pero en el cine reside una tensión muy fuerte entre la presión fragmentadora de la estética y la experiencia modernista, que la ruptura de las vanguardias empezará a representar también en ese momento, y una tendencia hacia la recomposición de la unidad perdida, que tiene en la psicología de Gestalt y en las corrientes filosóficas de la fenomenología sus mayores representantes.

Podemos contemplar el fenómeno cinematográfico como una serie de capas superpuestas a través de las que los procesos de fragmentación y de integración se combinan. Sobre la primera capa fragmentadora de la técnica, aparece el fenómeno cinematográfico que reúne los fragmentos en un fantasma protofotográfico de la realidad (no es exactamente fotográfico, puesto que es una proyección de un conjunto combinado de fotografías o fotogramas). Esta es la situación inicial, la que el cine hereda de los juguetes ópticos que han estado jugando con la reproducción del movimiento durante todo el siglo hasta acabar transformándose en aparatos más complejos, como el kinetoscopio de Edison, que son la antesala de la técnica cinematográfica. Sobre este basamento técnico, compuesto como se ve del par fragmentación/integración, el cine inventa un lenguaje que presenta las mismas características. El lenguaje cinematográfico

clásico, es decir, el conjunto de planos, es de nuevo un proceso fragmentador de la realidad, pero sobre este primer gesto se superpone un segundo movimiento destinado a integrar lo fragmentado: en la filmación, la realidad se descompone en varios planos; en el montaje, estas unidades fragmentarias se reúnen en una unidad tan fantasmagórica como la anterior: el conjunto de fragmentos produce una imagen virtual, de la misma manera que el conjunto de planos producen un espacio virtual. En ambos casos, a estos fenómenos hay que incluirles el movimiento.

El movimiento cinematográfico es un efecto de esta dialéctica entre la fragmentación y la integración, mediado por la tecnología. Por un lado, la realidad espacio-temporal se trocea y se convierte en fragmentos fotográficos, por el otro, estos fragmentos se reúnen para recomponer una reproducción del movimiento. Pero este paso del movimiento real al movimiento cinematográfico no es una simple operación mimética, sino que supone una transformación de la experiencia, una nueva experiencia del movimiento. Esta nueva experiencia tiene que ver con el tiempo: con el proceso cinematográfico la unidad existencial e inadvertida del espacio-tiempo se convierte en una unidad estética consciente. Podemos decir que se inventa el espacio-tiempo puesto que antes no se había considerado de ninguna manera que el espacio y el tiempo formasen una unidad y, en cambio, entonces, gracias a la técnica cinematográfica esta unidad y la fenomenología correspondiente se hacen evidentes. Lo cual no quiere decir que lo sean para todo el mundo ni de manera inmediata: pero es una posibilidad de consciencia que está ahí, a la espera de ser utilizada. Sólo ahora, en la era digital, puede ser perfectamente comprendida.

Son varias las maneras que existen en la actualidad de regresar al pasado y contemplarlo con nuevos ojos, de manera que aparezcan fenómenos que antes habían permanecido escondidos. La misma agrupación paradigmática de elementos diversos que he efectuado en el capítulo anterior es producto de nuestra sensibilidad en red que nos permite comprender este tipo de conexiones que ya existían entonces, evidentemente, pero que no eran detectadas. Benjamin, con gran sensibilidad, patrocinó operaciones similares en una época intermedia entre nosotros y el siglo XIX. Consideraba necesario fomentar lo que denominaba una arqueología del presente, que consistía en analizar en el pasado aquellos fenómenos que pasaban desapercibidos en su tiempo, si bien constituían el germen de las transformaciones futuras. No se trataba solamente de una cuestión

estética, sino también ética: era en cierta manera recuperar la historia de los vencidos (o la historia vencida, la que no había triunfado). En esos elementos que habían quedado relegados por la corriente triunfadora de la historia, residía el potencial para cambiar un presente que no era otra cosa que el resultado de la historia de los vencedores. Si se quería, por lo tanto, transformar el presente, había que regresar al pasado para recuperar allí todo cuando había sido rechazado en nombre esa marcha triunfal que supone la historia de los que consiguen imponen su realidad (Reyes Mate, 2006).

Esta arqueología, ética y estética, del presente le llevó a descubrir la presencia de ciertas configuraciones visuales que tildó de dialécticas y que eran aquellas imágenes que representaban los sueños ocultos del presente. Benjamin examinaba la sociedad parisina de finales del siglo XIX, considerando que París era la capital de la modernidad y ahí se estaba dando el juego dialéctico entre un presente triunfador pero sin consciencia, y el germen de una subversión de ese presente. Esta pugna daba lugar a imágenes donde las tensiones de la misma se representaban. Podían ser imágenes de todo tipo: ilustraciones, estructuras urbanísticas, objetos. A través de estas imágenes, el presente soñaba con su porvenir y, precisamente por esto, sólo eran correctamente descifrables desde ese porvenir, es decir, cuando se producía el despertar de ese sueño.

En otro orden de cosas, pero relacionado también con estas incursiones en el pasado con herramientas del presente, hay que mencionar los nuevos tipos de historia de la técnica, representados por las corrientes de la llamada arqueología de los medios[3], con su concepto de tiempo profundo de los mismo (Zielinski, 2006). En la ingente cantidad de propuestas tecnológicas que han quedado relegadas al cementerio de la historia residen propuestas, formas e ideas que conservan un fulgor capaz de iluminar todavía aspectos del presente y del porvenir.

2.2.4. Tiempo, movimiento, fragmento

Hay dos figuras, en el ámbito fotográfico del siglo XIX, que deben ser contempladas como los más perfectos representantes de la dialéctica entre fragmen-

3. Ver: ttp://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html (septiembre 2008)

tación e integración en el interregno que hay entre la invención de la fotografía y la del cinematógrafo. Estos personajes son Edward Muybridge (1830-1904) y Jules Marey (1830-1904). Aunque ambos trabajan en países distintos, Francia y los Estados Unidos, pertenecientes a continentes e incluso a tradiciones culturales diferentes, deben ser examinados conjuntamente porque suponen las dos caras de esta moneda fenomenológica que estamos considerando.

Muybridge fue un fotógrafo experimental que trabajaba en los límites de la fotografía, intentando estudiar el movimiento, pero no desde el punto de vista fenomenológico, es decir como manifestación de los fragmentos en movimiento, sino de manera analítica. Es decir, no quería, en la era de los taumatropos y de los zootropos, provocar la sensación de movimiento o recuperarlo artificialmente, sino que buscaba mostrar el *interior* del mismo. Quería saber qué era el movimiento, de qué estaba compuesto. Para conseguirlo, construyó baterías de cámaras con obturadores muy rápidos que le permitían tomar fotografías sucesivas de un mismo movimiento. Estas cámaras le permitían descomponer el movimiento en sus elementos básicos. Y así realizó infinidad de series fotográficas de cuerpos humanos y de animales en movimientos que publicó en forma de láminas donde aparecían esos movimientos fragmentados a través de distintas fotografías. El movimiento quedaba, así pues, al descubierto. Esas series fotográficas eran una anatomía del mismo. No había la voluntad de recomponerlo como hacían los juguetes ópticos, pero tampoco se daba la oportunidad de que una reconstitución como ésta ocultara la condición fragmentaria del mismo.

Esta condición fragmentaria no dejaba de ser, sin embargo, una hipótesis, no sólo de Muybridge sino de todo un sector social que creía en la persistencia retiniana. Bergson (1859-1941), años más tarde, probaría acudiendo a una paradoja del filósofo Zenon (490-430 ad.) la inconsistencia que suponía creer en la fragmentación del movimiento y en consecuencia del tiempo. Según Zenon, el movimiento no existe, y pretende probarlo mediante la anécdota de una carrera entre Aquiles y una tortuga. Aquiles le da una ventaja de diez metros a la tortuga. Cuando Aquiles ha recorrido estos diez metros, la tortuga habrá avanzado uno. Cuando Aquiles haya recorrido este nuevo espacio, la tortuga habrá avanzado un poco más, y así sucesivamente, de manera que Aquiles nunca podrá dar alcance a la tortuga. Bergson indica que la inconsistencia de este planteamiento reside en el hecho de fragmentar algo como el movimiento que es sustancialmente continuo. Muybridge, sin embargo, consigue convertir el movimiento

en fragmentos mediante sus cámaras fotográficas. Ambos veían el mundo desde perspectivas distintas: el de Muybridge era el mundo mecánico de la persistencia retiniana, el de Bergson era el mundo fenomenológico del que participaba también el fotógrafo que, desde el otro lado del Atlántico, se interesaba como él en la relación del movimiento con la técnica fotográfica.

Muybridge estaba poniendo sobre la mesa los basamentos del fenómeno cinematográfico al componer, con cámaras fotográficas, lo que no eran otra cosa que fotogramas. Pero su interés no era producir movimiento, sino descomponerlo, por ello empleaba innumerables cámaras en lugar de buscar un dispositivo que, como la cámara de cine, resumiera todas las funciones de las mismas. Su obra representaba de forma perfecta la tendencia hacia la fragmentación de la técnica fotográfica y mostraba también el poder analítico de la misma, que era muy distinto del potencial cinematográfico para proponer un nuevo tipo de imagen virtual a la que la fotografía había abierto el camino al proponer el concepto de "imagen".

Juley Marey también estaba interesado en captar el movimiento e ideó para ello instrumentos estructuralmente similares a los de Muybridge, aunque uno de ellos, el fusil fotográfico (combinación de escopeta y cámara de fotografías) tendía a la unificación de funciones que la técnica de Muybridge rehuía. Marey también realizada, como éste, conjuntos de fotografías que mostraban las distintas fases de un movimiento, pero así como Muybridge respetaba la integridad de cada una de ellas y las mostraba como una serie sobre una página, igual que las viñetas de un cómic, Marey, por su parte, fusionaba las imágenes sobre un mismo fondo negro, llegando incluso a superponerlas. Era como si quisiera empujar el estatismo fotográfico hacia el movimiento fluido del cine, pero no lo suficiente para que se perdiera la percepción analítica del movimiento descompuesto en fases. La diferencia entre, por ejemplo, la serie de Muybridge "Mujer descendiendo unas escaleras"[4], y la serie de Marey titulada "Hombre descendiendo un plano inclinado" es muy ilustrativa de estos dos planteamientos que divergen a partir de un eje común. La imagen de Muybridge está compuesta, como era habitual en él, de una serie de viñetas (24 en total en dos tiras de 12, una encima de la otra) a través de las que se muestran las distintas fases del movimiento que efectúa una mujer al bajar los peldaños de una escalera. La imagen de Marey,

4. La serie inspiró posteriormente a Marcel Duchamp (1887-1968) para confeccionar el célebre cuadro "Desnudo bajando una escalera" (1912). Duchamp también estaba muy interesado en las relaciones entre el tiempo y el movimiento.

por el contrario nos muestra una serie de imágenes de un hombre que desciende un plano inclinado, pero las presenta, al contrario de Muybridge, superpuestas unas a las otras, de manera que es imposible contar cuanta hay. Así como el conjunto de Muybridge es muy claro en su exposición, el de Marey aparece difuminado por las superposiciones, que ofrecen la imagen de la fluidez del movimiento más que del movimiento en sí. La técnica de Muybridge está anclada en la fragmentación, aunque presenta indicios de la tendencia a la integración de los fragmentos puesto que reúne las fotografías en una sola página. La de Marey, por el contrario, está situada en los aledaños de la actuación fenoménica del movimiento, con su tendencia a la fluidez estática de las imágenes, aunque presenta igualmente los efectos de la fragmentación puesto que sus fotografías no nos muestran elementos unitarios, sino descomposiciones de los mismos.

La imágenes de ambos fueron utilizadas, por ellos o por otros, como elementos de los juguetes ópticos, de manera que, puestas en movimiento por estos dispositivos, perdieron, respectivamente, su condición fragmentaria y su estética fluida y pasaron a naturalizar el movimiento en el camino hacia el cine que suponían todos esos juguetes, en los cuales la dialéctica entre fragmentación e integración estaba también presente.

2.3. Los fundamentos de la visión occidental

Por lo que se refiere a nuestra forma de ver, vivimos aún bajo la égida de una técnica de representación inventada hace más de cinco siglos, se trata de la denominada perspectiva pictórica. ¿A qué se debe el éxito tan perdurable de un estilo de organizar imágenes para que sean vistas por un espectador? La pregunta contiene ya parte de la respuesta: esta técnica se dedicaba a organizar imágenes para un espectador, es decir, tenía como misión estructurar el mundo a través de sus representaciones para que un espectador determinado se convenciera de que comprendía y dominaba el mundo. Esa técnica creaba también, por tanto, la figura del espectador, un individuo que poseía el cuadro que observaba y, a través del mismo, dominaba el mundo. Todo ello se avenía perfectamente con la aparición de una nueva clase burguesa, libre, independiente y preocupada más por las cosas mundanas, por la realidad, que por cuestiones religiosas o metafísi-

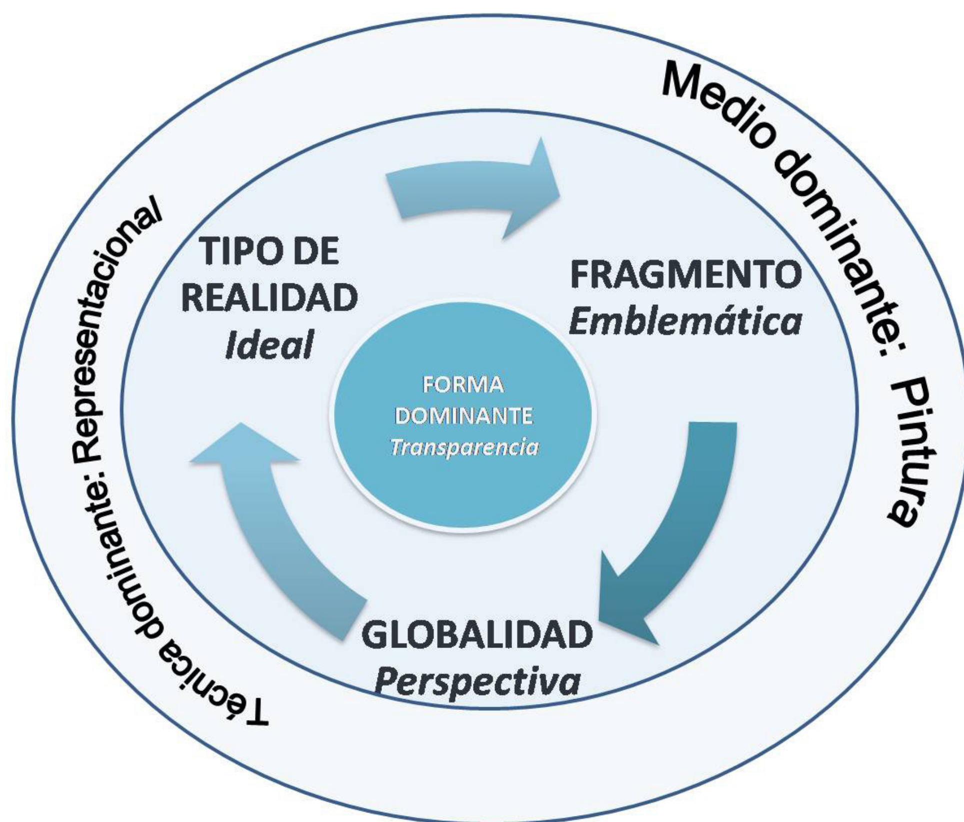


Figura 5

cas. Era una estética que correspondía también a las nuevas ideas del humanismo que ponían las bases para la creación de una cultura individual y, por tanto, encaminada a fundamentar la figura del individuo que tan importante iba a ser psicológica y socialmente en el futuro.

Si no bastase con estas correlaciones, es decir, con el hecho de que la pintura en perspectiva surgió en un medio que no sólo estaba preparado para comprenderla y aceptarla, sino que, en realidad, la requería, tenemos también el importante factor de la naturalización de todo el proceso, algo que acostumbra a ocurrir cuando una técnica y una ideología se complementan a la perfección. El estilo de construcción de imágenes en perspectiva pretendía amoldarse a la visión natural y, una vez que esto era aceptado, todos los dispositivos utilizados por esta técnica para ofrecer la ilusión de realidad quedaban escondidos detrás de lo que parecía la forma necesaria para conseguir la representación perfecta,

es decir, la que era equiparable a la realidad, la que ofrecía imágenes que se consideraban una simple continuación de esa realidad. Es muy difícil que un estilo con estas pretensiones, montado sobre un ciclo social favorable y de muy largo alcance, pierda vigencia fácilmente.

De todas formas, este panorama no es tan equilibrado cómo parece y es necesario matizarlo, lo cual no quita que las características apuntadas no hayan sido las causante de la pervivencia del estilo perspectivista. Pero las excepciones que lo rodeaban nos permitirán comprenderlo mejor. En primer lugar, debemos tener en cuenta que las pretensiones miméticas de la perspectiva no implican que realmente organice las imágenes tal como las vemos en realidad. Al cabo del tiempo –cinco siglos es mucho-, nos hemos acostumbrado tanto a este tipo de representación (superviviente de distintas transformaciones y diversos medios en apariencia opuestos como pueden ser el cine o el mismo ordenador) que tendemos a creer en la verdad de esas pretensiones y, lo que es más, tendemos a pensar aún ahora, después de un siglo de vanguardias estéticas en contra, que sus imágenes son las imágenes ideales para representar el mundo: que el realismo perspectivista supone la cumbre de la representación Occidental e incluso de la representación humana.

Gran parte de nuestra forma de ver actual está acomodada a los esquemas de representación realista que, de manera prácticamente hegemónica, han dominado la visión Occidental desde el Renacimiento, de manera que resulta un tanto difícil determinar si la perspectiva imita una forma natural de ver o la visión humana de Occidente imita una forma artificial de reproducir la realidad. En latín, la palabra perspectiva significa "ver claramente", pero ver con claridad no quiere decir necesariamente ver de forma natural, sino en todo caso clarificar la visión. De hecho, la técnica fue denominada *perspectiva artificialis* para distinguirla de la *perspectiva naturalis* de la antigüedad: una era adaptada a la representación, la otra tenía que ver con las leyes de la óptica. Esta dicotomía implica la existencia de una clara separación entre la visión natural y su representación que se encuentra en los orígenes de la técnica pero que tiende a difuminarse, sobre todo socialmente, conforme esa técnica se impone como la forma genuina de representar y ver la realidad.

Por otro lado, las técnicas de la perspectiva no anularon por completo las temáticas religiosas o míticas que habían dominado la estética anterior, sino que éstas continuaron existiendo, aunque ahora organizadas visualmente de forma



Figura 6

distinta, es decir, realista. De modo que una técnica que nacía con una vocación intrínseca de reproducir la realidad tal cual era y de eliminar, de refilón, los rescoldos religiosos y míticos que dominaban una determinada visión del mundo, se utilizó en gran medida, y durante bastante tiempo, para promover el realismo de esas construcciones y por consiguiente para mantener la idea de su existencia real. La diferencia entre una representación románica de Cristo y otra renacentista es que ésta es mucho más verosímil que la otra. Añadamos que es verosímil para el espectador del Renacimiento, porque seguramente los espectadores medievales no hubieran comprendido ese realismo y lo hubieran interpretado de forma distinta. La técnica de la perspectiva era utilizada, pues, en estos casos para acomodar ciertos temas considerados perennes a la sensibilidad visual de la época. Recordemos al respecto como la Iglesia Católica utilizó, durante la Contrarreforma, el espectáculo visual realista para atraer los fieles a las iglesias. En este caso, el nuevo realismo era utilizado para mostrar de forma verosímil un mundo irreal.

Con esto entramos en una de las disputas más importantes acerca de la perspectiva, que ya he mencionado antes. ¿Se trata de un invento o de un descubrimiento? Es decir, ¿los artistas del Renacimiento inventaron una técnica para re-

presentar el mundo de modo que se amoldase a su concepción del mismo? O, por el contrario, no hicieron más que descubrir una forma ideal y perfecta de representarlo, en el momento en que la evolución social estaba preparada para ello. Si aceptamos esta segunda premisa, cualquier otra forma de representación que no sea la de la perspectiva deberá ser considerada imperfecta, un ejemplo de la impericia de otros artistas y otras culturas para representar la realidad, incapacidad que la correcta evolución histórica de la cultura europea habría corregido en su momento y para siempre. A pesar de las exageradas conclusiones a que nos lleva la aceptación de esta idea, es ella la que ha prevalecido, aunque a veces de forma latente, en nuestra idea de la representación. Pero si consideramos el hecho de que la sociedad de la Alta Edad Media habría rechazado seguramente las representaciones perspectivistas por pensar que no se amoldaban a su noción de lo real, se hace necesario dudar de las reclamaciones de perfección absoluta y necesaria de ese tipo de imágenes. Es mucho más productivo creer que a distintas culturas, distintas sensibilidades y, por consiguiente, distintas representaciones, amoldadas al concepto de realidad y realismo de esas diferentes formaciones culturales.

James Gibson plantea el problema de forma más clara y contundente cuando distingue entre mundo visual y campo visual. Según el teórico de la percepción, el mundo visual representa la realidad tal como la vemos normalmente, es decir, desorganizada, superpuesta, valorada. Por el contrario, el campo visual representa la visión que se produce en el momento en que fijamos la mirada en un sector de lo real y nos concretamos en él. El mundo visual nos envuelve, no sólo visualmente sino también con sonidos y otras sensaciones: penetramos en él al andar, y unos elementos que son momentáneamente visibles, luego desaparecen para dar paso a otros. Un elemento lejano puede cobrar mayor importancia que uno cercano y, por tanto, dar la impresión de que es de mayor tamaño que éste, etc. En el campo visual todo esto se organiza de una determinada manera: desaparece el movimiento y los objetos se estructuran según la distancia, no según la impresión que tenemos de los mismos, de forma que los lejanos aparecen como más pequeños con respecto a los cercanos. Con ello surge la noción de profundidad que transforma las valoraciones sensitivas y emocionales en valoraciones espaciales y geométricas.

Ambas posibilidades de ver son factibles, pero una, la primera, se acerca más a una relación natural con el entorno que la segunda, que implica un posicionamiento con respecto a la realidad, una distancia y una voluntad de organi-

zación de aquello que se contempla dentro de un campo delimitado. Ambas responden a características esenciales de la visión, pero así como la primera da cuenta de una forma impura de ver, en la que intervienen diferentes factores no sólo ambientales, sino también emocionales, la perspectiva elimina todas estas posibilidades y se concentra solamente en el acto de permitir ver con claridad. Es esta representación clara de los elementos puramente visibles y organizados según una geometría extraída de los conceptos abstractos de la óptica la que importa a la perspectiva. Crea por tanto una representación especializada, una forma artificial de ver que, sin embargo, se acomoda muy bien a las nuevas necesidades sociales y, por ello, alcanza un gran éxito que le permite sobrevivir largo tiempo, hasta que por fin se confunde realmente con la única forma adecuada de ver. Así, cuando miramos consciente y voluntariamente, tendemos a ver la realidad como si estuviera dentro de un marco. Es ese mismo marco que la pintura colocó materialmente alrededor de sus productos para organizarlos según los parámetros del campo visual. Un marco que nuestra cultura ha internalizado y que se proyecta virtualmente con nuestra mirada.

El escultor Adolf Hildebrand, al estudiar el problema de la forma en la obra de arte, detectó dos estructuras de la visión que son equivalentes a las propuestas por Gibson (figura 6). Se trata de la *Visión óptica*, que es abstracta, distanciada e intelectual, y la *Visión háptica*: cercana y pegada a lo visible (Hildebrand,1989). Lo háptico está relacionado con el tacto y, por lo tanto, la división de Hildebrand se establece entre una visión a distancia, espectatorial, y una visión cercana o envolvente. Los nuevos medios pueden dividirse según esta distinción: el cine estaría fundamentado en una visión óptica, mientras que la televisión sería háptica. La nueva imagen interfaz presentaría una estructura compleja que combina ambas visiones.

2.3.1. Perspectiva, punto de vista y sujeto

El Manierismo, con la inclusión la del punto de vista en el cuadro, parece contradecir la voluntad de transparencia de la perspectiva pictórica. El Barroco, con sus desequilibrios formales, también. Y sin embargo, estas tendencias ocurren en el interior del paradigma perspectivista, sin verdaderamente amenazarlo. Los

pintores manieristas jugaron con uno de los aspectos centrales de la perspectiva: el observador. Como ya he dicho, la perspectiva no sólo creó una forma de organizar las imágenes, sino también la figura de su espectador ideal. El cuadro (o el edificio o la escultura organizada mediante esa técnica) obliga a posicionarse a una determinada distancia de la obra y en una posición centrada con respecto a la misma. Se ha dicho muchas veces que los cuadros en perspectiva se dirigen a la visión de un espectador con un solo ojo, ya que la tridimensionalidad propia de la visión, que se obtiene con la mezcla de las imágenes de ambos ojos (es decir, con la acomodación cerebral del fenómeno), está representada en este tipo de imágenes de forma ilusoria, como una forma pictórica más. Es decir, no se trata de ofrecer a la visión dual o estereoscópica los datos necesarios para que ésta componga la tridimensionalidad (como ocurrió posteriormente con los aparatos correspondientes, que presentan dos imágenes ligeramente desplazadas una misma figura), sino que esta tercera dimensión, la profundidad, forma parte de la misa representación y, por lo tanto, hace inútil la visión bifocal. La realidad se representa, pues, en el cuadro con un efecto incluido, la tridimensionalidad, elaborada por el propio pintor. Esta tridimensionalidad no es un componente real, sino fenoménico, es decir que pertenece a la percepción de esa realidad y no a las cualidades de lo real en sí. Esto indica que el realismo perspectivista incluye en su propia composición al sujeto, no sólo porque fija un espectador ideal para las representaciones (idealismo que coincidía con la concepción que los individuos de una clase social tenían de sí mismos en aquellos momentos), sino también porque incluye en la imagen la propia percepción del sujeto, el resultado de la misma. El mejor ejemplo de este fenómeno es en el cuadro de Andrea Mantegna (1431-1506) "El Cristo muerto". En este cuadro podemos ver el cadáver de Cristo situado de manera que se presenta a los ojos del observador desde una perspectiva muy forzada. Este observador está colocado por la propia estructura de la imagen en una posición que no es neutra, puesto que le deja ver la figura como si estuviera situado casi a casi la altura de los pies de la misma. El cuadro dicta por lo tanto la propia forma de contemplarlo y la incorpora a la imagen.

El manierismo (que viene de *maniera*, palabra que significa amaneramiento: hacer algo no espontáneamente, sino *a la manera de*) toma conciencia de estas cuestiones y las incorpora a su propia estética. La creación de la perspectiva se desnaturaliza, no porque desaparezca, sino porque se exagera. Las pinturas se organizan a través de puntos de fuga exagerados, pero nunca del todo irreales, puesto que gene-

ralmente quedan justificados por una determina posición del espectador con respecto a la realidad que se está representando, cuando no se busca una acomodación arquitectónica para que la deformación construya con ella un trampantojo. Esto implica que el espectador pierde su inicial inocencia y se hace consciente de que el cuadro no representa tanto esa ventana de la que hablaba Alberti, como un punto de vista estricto al que él está adscrito. Esta evolución coincide con el aumento de la conciencia del sujeto, aumento por tanto de la subjetividad, que se lee aquí, no como una introspección, esto vendrá más tarde, sino como una extroversión, una organización de la realidad de acuerdo al sujeto y ligada a su visión.

Siglos más tarde, esta variación, o exageración, manierista de la perspectiva, la encontraremos en algunas manifestaciones de la Realidad virtual. Cualquier inmersión en la imagen y recorrido interno de la misma es una extrapolación última de ese invento manierista. Las llamadas *raid movies*, que se han hecho famosas en algunos parques temáticos y que, en su momento, constituyeron algunos de los primeros experimentos complejos de la infografía videográfica, representan periplos espectaculares a través de diversos paisajes, en forma de travellings interminables ligados a una cámara subjetiva que constituye una materialización de la mirada del espectador. En algunos casos, la disposición móvil de las butacas de la sala de proyección, que les permite acomodarse a los vaivenes de la cámara en su viaje, contribuyen a acentuar la sensación de realismo. Existe una evidente similitud entre estas *raid movies* y las perspectivas ilusionistas que Andrea Pozzo (1642-1709) creó a finales del siglo XVII en la iglesia de San Ignacio de Roma. En ellas la mirada del espectador levantada hacia el techo de la iglesia, se pierde en unas alturas ilusorias en las que flotan figuras alegóricas que van trazando un ascenso hacia la divinidad en la que culmina todo el trazado de la espectacular perspectiva. Se trata de un ejemplo de ese uso propagandístico de las imágenes por parte de la Iglesia Católica durante la Contrarreforma que he mencionado antes. Se trataba de ofrecer una alternativa visualmente espectacular a la austera iconoclastia de los protestantes.

2.3.2. La forma de las ideas

La perspectiva representa la tendencia hacia la globalidad de la imagen de la época renacentista y post-renacentista. La técnica implica una voluntad integra-

dora muy fuerte que constituye el basamento su esencial realismo. Las construcciones en perspectiva, en todas sus manifestaciones desde la pintura a la arquitectura, suponen la forma global de la imagen por excelencia y todas las tendencias fragmentarias que se producen luego han de medirse con este patrón. Pero ello no quiere decir que no haya propensiones formales hacia la representación fragmentaria en esos momentos: las hay pero pertenecen a visualidades que se consideran menores o que no tienden a distinguirse como fragmentarias. Así, por ejemplo, la arquitectura barroca en todas sus variaciones hasta el rococó se presenta como un conglomerado de añadidos diversos en un equilibrio cada vez más precario. Sin embargo, al contemplar un edificio de este tipo, y lo mismo que una pintura, tendemos a privilegiar la visión de conjunto, obedeciendo a la disposición hegemónica de nuestra forma de mirar, y de esta forma todo parece recobrar una unidad y equilibrio que los exámenes parciales de la estructura desmienten. Para apreciar la complejidad de las imágenes barrocas es necesario desprenderse del hábito integrador y valorar cada uno de los elementos en su situación del dentro del conjunto.

Pero existe un ámbito donde la estética fragmentaria es aún más sobresaliente. Me estoy refiriendo a las colecciones de emblemas y alegorías que circularon por Europa desde principios del siglo XVI hasta finales del XVIII y que configuran uno de los capítulos más interesantes y enigmáticos de la historia de las imágenes. Esta curiosa manifestación visual que, durante casi tres siglos, va a transcurrir paralelamente a la tendencia hegemónica de la imagen que supone la perspectiva, implica la pervivencia de una mentalidad absolutamente distinta a la que entendemos por renacentista, aunque como veremos comparte con ella algunas tendencias profundas. Esta distinta mentalidad produce también unas representaciones diferentes.

Durante el Renacimiento se produce una recuperación del mundo clásico cuya tradición había sido supuestamente olvidada durante la larga Edad Media. Este es el sentido de la palabra renacimiento que califica así un movimiento cultural que hace renacer tradiciones perdidas y consideradas, por otro lado, trascendentales. Es decir, se trata de ir en busca de una autenticidad perdida. Pero este movimiento no es sólo un gesto intelectual, sino que paralelamente al mismo se empiezan a desenterrar los materiales en ruinas de aquella cultura que se pretende recuperar. El interés por recuperar el pensamiento clásico va acompañado de un interés por el arte del pasado y se toma enton-

ces conciencia de que esos restos habían permanecido hasta entonces bajo el mismo subsuelo que sustentaba las construcciones de la sociedad actual. La operación mental tenía pues una contrapartida material y ambas se reforzaban mutuamente. Aparecen entonces los gérmenes de la historia y la arqueología actuales, o más bien los de aquellas disciplinas que culminaron en el siglo XIX. Se concretaba también la idea moderna de la temporalidad. No son conceptos que se construyan de la noche a la mañana, sino que, juntamente con la idea de individuo, se irán formando paulatinamente a partir de esas espectaculares acciones iniciales.

Pero, a la par que sucedía esto, se producía también un interés por la mitología pagana que la Edad Media había mantenido viva aunque mezclada con la cristiana. A partir de principios del siglo XVI, empezaron a publicarse libros en los que se reseñaban una serie de representaciones visuales de determinadas ideas trascendentales que pretendían estar relacionadas con el universo platónico de los arquetipos. Estos libros, en principio, no estaban ilustrados, sino que contenían, como digo, prolijas descripciones de imágenes, supuestamente encaminadas a ayudar a los pintores y los poetas a efectuar sus composiciones, siempre que en las mismas quisieran reflejar ese mundo de ideas. Era el germen del importante movimiento alegórico que se formó poco después y que tuvo su apogeo durante el Barroco. La alegoría transforma las ideas en cosas, por lo que la representación alegórica nos presenta un mundo organizado de manera extraña que responde a una realidad superior aunque visualizada a través de las formas de esta realidad. A partir de las segundas o terceras ediciones de esos tratados, empezaron a aparecer en ellos las ilustraciones que, poco a poco, fueron suplantando al texto, hasta que éste quedó reducido a un acompañamiento de las imágenes que se convirtieron así en el elemento principal de los mismos.

Los emblemas, una vez visualizados a través de las imágenes correspondientes (las cuales, recordémoslo, son la cristalización de las descripciones literarias anteriores), aparecen en forma viñetas que muestran una serie de elaboraciones visuales que en la actualidad no dudaríamos en calificar de surrealista u onírico. El interior de estas viñetas se denomina cuerpo del emblema y, a veces, aparecía rodeado por un marco cargado de ornamento a que se denominaba cartela. Presidiendo el cuerpo del emblema aparecía, en una cinta, el mote o lema, que era una frase que resumía el significado del mismo. Finalmente, debajo de esta

composición, se encontraba un párrafo, denominado epigrama, que explicaba generalmente en verso el significado concreto de la imagen.

Vemos que se trata, por lo tanto, de una composición compleja en la que se conjugan varias estrategias visuales y textuales. Y es interesante tener en cuenta, como he dicho, el movimiento que conduce a la creación de estas configuraciones, puesto que surgen de descripciones puramente textuales que, poco a poco, van dando paso a lo visual.

Sólo un profundo conocimiento de la cultura clásica, sobre todo de "Las metamorfosis" de Ovidio (8 d.C.), de la que se nutren muchas de estas propuestas, puede dar la clave del verdadero significado de estas imágenes, a pesar de los textos que las acompañan, que actualmente nos parecen tan esotéricos como las mismas composiciones visuales. La obra de Ovidio es un compendio de la mitología clásica, expresada a través de anécdotas que, después de diversas transformaciones, acaban componiendo las visualidades de los emblemas. Pero hay algo más que contribuye a gestar la peculiaridad de estas configuraciones.

Si en una representación perspectivista de la misma época lo que destaca es su sentido del equilibrio, la disposición lógica de todos sus elementos, de manera que ninguno parece destacar ideológicamente de los demás, en el naciente campo de la emblemática la impresión es completamente distinta. Los objetos aparecen aglutinados por una lógica que no se ajusta a la visión de la realidad, se producen conjunciones extrañas o aparecen personajes ataviados de manera inusual o cargados de atributos formales inesperados. El primer tipo de imagen privilegia el conjunto y su verosimilitud, el segundo la disgregación y su extrañeza. Uno está procurando imitar la realidad visible, el otro intenta transcribir, en el lenguaje esta realidad, el mundo superior de los valores platónicos. Lo que se construye en este caso es la visualidad de las ideas abstractas que, al encarnarse a través de las cosas, desbaratan la unidad del universo clásico y provocan visualidades en las que prevale ante todo un conglomerado de fragmentos en precario equilibrio.

Este importante movimiento, que tanto parece alejarse del espíritu y la forma renacentista, en realidad es un correlato de la misma. Es decir que proviene también de la voluntad de recuperar el pasado clásico y utilizarlo para fundamentar el presente. A partir de principios del siglo XV, empezaron a llegar a las ciudades italianas una serie de documentos que iban apareciendo en distintas partes del mundo Mediterráneo a causa del naciente atractivo por lo antiguo

que se producía en los centros políticos y culturales. Uno de estos documentos, los "Hyerogliphica" de Horapolo, apareció en Italia en 1419 y acabó llegando a la corte de los Médici, en la que el filósofo Marcilio Ficino (1433-1499) estaba encargado de traducir los textos platónicos que se estaban descubriendo. Inmediatamente se consideró que el texto de Horapolo era trascendental porque ofrecía información sobre una cultura más antigua que la griega y que, por tanto, sentaba las bases de ésta y en concreto de la filosofía platónica. Por consiguiente, había que traducir primero a Horapolo que a Platón para interpretar la filosofía de éste según las directrices de aquel. Se creía que los "Hyerogliphica" provenían del antiguo Egipto al que se consideraba la cuna de una sabiduría misteriosa y ancestral, representada especialmente por esa indescifrable escritura visual de la que los escritos de Horapolo venían a ofrecer la clave.

En realidad, el manuscrito, adjudicado a ese misterioso autor llamado Horapolo (una contracción de Horus y Apolo, es decir, de Egipto y Grecia), no provenía del mítico Egipto, cuna del no menos mítico de Hermes Trimegistus que alimentaba la imaginación mágica de Occidente, sino que era un producto más cercano, concretamente de las operaciones de sincretismo religioso ocurridas en el siglo II y III de nuestra era.

En el Renacimiento competían dos tradiciones, la naciente del humanismo y decreciente de la magia. Pero no siempre era posible distinguirlas de forma clara. Como afirma Frances Yates, «quizá el caso más claro de contaminación es el de los jeroglíficos. La historia de los supuestos jeroglíficos egipcios de Horapolo, del clamor que suscitaron en el Renacimiento y de su desarrollo como símbolo es el que ha sido estudiado e indagado más a fondo. Los *Hyerogplyphica* de Horapolo son otros de los textos a los que se atribuían antiquísimos orígenes, mientras que en realidad se trataba de obras helenísticas. Este hecho explica que se considerara el jeroglífico egipcio como un signo dotado de recónditos significados morales y religiosos» (1991:193).

Fue este antecedente de una supuesta escritura visual egipcia, capaz de expresar gracias a estas características el significado profundo de la realidad, la que empujó la tradición emblemática a trasformar las descripciones literarias de imágenes en imágenes propiamente dichas que promulgaban una representación básicamente fragmentaria.

Capítulo IV

Formas de la imagen

1. Espejo, reflejo

La primera condición para la existencia de una imagen es la presencia de un espacio donde ésta pueda producirse. Es este espacio el que establecerá la separación fundamental entre la imagen y la realidad. Puede parecernos que no hay diferencia entre el espacio de la imagen y la imagen en sí y que ambos elementos se presentan unidos en lo que denominamos imagen, pero esto queda desmentido por la propia práctica, ya que siempre existe un espacio vacío previo a la construcción visual, que debe llenarse con la misma, ya sea la tela del pintor, la página en blanco del dibujante o la emulsión fotográfica. Lo cual nos indica que la posibilidad del fenómeno que denominamos imagen aparece cuando se crea un espacio separado del espacio real dispuesto a recibirla[1]. Merece la pena que prestemos atención a este espacio previsual porque en él reside el secreto de las llamadas imágenes.

Llama la atención que, a pesar de esta diferencia esencial entre realidad y representación que se establece en el mismo fundamento de la imagen, prevalezca la idea de que éste ha de ser una prolongación de la realidad, en lugar de una alternativa a la misma. Ello es indicio de que predomina, por tanto, una concepción metonímica de la imagen -en contacto directo con la realidad-, en lugar de una concepción metafórica de la misma -transformación de la realidad por traslación a un espacio distinto-. Las tendencias iconoclastas que ha habido

1. Otra cosa es que, como he dicho antes, en el siglo XIX aparezcan formas visuales que se independizan del soporte al ser básicamente fenoménicas. Formas que fundamentan el concepto genuino de imagen tal como lo entendemos desde entonces. Pero esto se produce una vez se ha internalizado el concepto de espacio de representación, el cual no deja de ser una referencia que está siempre presente, ya sea en forma de pantalla de cine o monitor de televisión.

a lo largo de la historia nacen de este reduccionismo metonímico, cuya raíz es curiosamente la misma que alimenta la sospecha sobre la metáfora. En un caso se considera que la imagen está peligrosamente cerca de lo real, en el otro que la figura retórica acerca, no menos peligrosamente, el conocimiento a la imagen.

Uno de los mitos fundacionales de la imagen se refiere, como es sabido, a Narciso, quien, al contemplar su cuerpo reflejado en la superficie de un lago, quedó prendado del mismo. Llegó hasta tal punto su alienación que, queriéndose acercar a esa quimera para besarla, cayó al agua y murió ahogado. Toda la carga negativa de lo visual está contenida en la estructura narrativa de este mito: la imagen como engaño, la imagen como emoción y la imagen como peligro. Pero hay una parte del mito que ha quedado siempre en segundo término (seguramente porque la interpreta un personaje femenino), y en ella se abunda todavía más en este prejuicio: se trata de la historia de la ninfa Eco, enamorada de Narciso y condenada a repetir siempre las últimas palabras que oía. Trató de salvar a Narciso de su fijación con la imagen de sí mismo, pero la imposibilidad de hacer otra cosa que repetir las palabras de su amado la hicieron fracasar. Según el mito, en lo verbal residía, por lo tanto, la salvación del engaño perpetrado por lo visual.

Pero, aparte de esto, el mito de Narciso nos muestra una imagen todavía mezclada con la realidad, una imagen cercana a la alucinación por carecer de un espacio preciso donde aposentarse, puesto que la superficie del agua no puede ser más que una antesala del verdadero espacio representacional que podemos suponer que se inicia con el espejo. Un espejo es la reproducción técnica y portátil de la superficie reflectante del agua. No es todavía una imagen propiamente dicha, ni puede considerarse tampoco un espacio representacional donde situar la imagen, puesto que ésta se produce espontáneamente sobre la superficie del mismo. Pero es un paso más allá del reflejo en el agua, un paso hacia la posibilidad de dominar un espacio aislado de la realidad y preparado para *representar*.

Lacan desarrolló su teoría del espejo a partir del mito de Narciso, pero no se refirió a un simple reflejo, sino al reflejo producido en un espejo. Según el psicoanalista, la personalidad del niño, o de la niña, nace en el momento en que contempla su imagen reflejada en un espejo por primera vez, durante su infancia. Este reflejo de sí mismo, en lugar de alienarle como ocurrió con Narciso, le hace tomar conciencia de su propio cuerpo como entidad separada del de la madre, al que se había sentido unido hasta entonces, y le permite visualizarse

a sí mismo como un entidad, en lugar de experimentarse dividido en diversas funciones corporales. En Lacan, el espejo, y no el simple reflejo incontrolado, es una fuente de racionalidad, lo cual señala el camino para comprender lo visual como principio de conocimiento y no de alienación. Pero, si leemos esta propuesta entre líneas, veremos que la visualidad que se considera liberadora es aquella que está técnicamente controlada: es decir, situada en un espacio concreto como el del espejo que configura un territorio separado de la realidad. Si no fuera así, el niño no experimentaría ningún proceso de maduración ante su imagen, sino que seguiría el mismo camino de Narciso, es decir, aquel que lleva, según los psicólogos, al narcisismo.

El espejo, como proto-imagen, podría considerarse que sostiene la concepción metonímica de ésta puesto que el contacto entre realidad y representación en ningún lugar es tan estricto como en su superficie (al fin y al cabo, es de esta fenomenología especular que provienen las ideas metonímicas). Pero, en cambio, la idea de Lacan hace que el espejo, anclado evidentemente en lo metonímico, se decante ya hacia lo metafórico, es decir, hacia la región de la imagen pura. Es cierto que el niño se ve en el espejo como lo que realmente es, pero esta realidad no estaba contenida en su experiencia directa del mundo, sino que aparece en el momento en que es contemplada desde fuera, en otra región que no es estrictamente real, sino imaginaria. Es Narciso quien, al confundir realidad e imagen, se pierde. El niño, por el contrario, se descubre a través de la metáfora de sí mismo que le ofrece la superficie del espejo.

2. La forma del espacio de la imagen

Entenderemos perfectamente esta idea de la imagen como metáfora fundamental de la realidad en relación a un espacio que transforma ésta en imagen, si apelamos al espacio estético como totalidad. Todo gran artista crea su propio espacio, es decir, construye un espacio nuevo a partir de la combinación de los elementos reales y el espacio de la imagen que los transforma. Pensemos, por ejemplo, en un director de cine como el japonés Yasujiro Ozu: sus encuadres son únicos, no se parecen en nada a los de otro director y además constituyen una forma que recorre consistentemente toda su filmografía. Wim Wenders ensalza

la pureza de la mirada que estas imágenes suponen y en uno de sus documentales, "Tokio-Ga" (1985), parte en busca de esa visión en las calles de Tokio, donde encuentra algo parecido a ella cuando utiliza la misma lente que usaba el director japonés mientras intenta reproducir la misma posición de la cámara que usaba éste. Estos gestos técnicos –la lente, la posición de cámara- son relativos al espacio de la imagen creada, preparan ese espacio para recibir la realidad en el mismo y transformarla sustancialmente, es decir, metafóricamente.

Debemos por lo tanto ser sensibles a esta forma del espacio, que es parte también de la propia forma de la imagen, puesto que ambos constituyen finalmente un conjunto inextricable, aunque es conveniente empezar a considerarlos por separado para aprender a distinguir el fenómeno. Puede confeccionarse una historia de este espacio que nos mostrará sus distintas etapas, dentro de las cuales se producen los estilos particulares. No hay que confundir, por lo tanto, la mirada que representan las imágenes a través de esta forma del espacio (de eso se trata: de construir una mirada ensamblando lo real con un espacio determinado) con el espacio paradigmático: ambos se interrelacionan pero hay que poder separar los niveles. Por ejemplo, en el Renacimiento se crea un nuevo tipo de espacio pictórico, cuyas características generales determinarán la base de todos los estilos espaciales posteriores, pero luego es posible señalar las creaciones particulares, la forma específica que cada pintor dará al espacio de sus imágenes pictóricas, o incluso la forma en que los diferentes medios irán interpretando los parámetros de este planteamiento inicial.

La aparición del movimiento en las imágenes a finales del siglo XIX supondrá un cambio transcendental en la forma de este espacio, pero no desaparecerán del todo los trazos del espacio perspectivista anterior que permanecerá como un fantasma que planea sobre la diversidad de encuadres, cuyo conjunto fundamentará la forma del nuevo espacio y la mirada que los directores de cine construirán a partir de ella. Cuando hablamos del estilo espacial de un director (la forma de sus encuadres), como yo acabo de hacer con Ozu, efectuamos una operación reduccionista por medio de la cual convertimos las imágenes del cineasta en encuadres pictóricos: examinamos la imagen fija de un plano porque en ella vemos la esencia de todo un conjunto. Con algunos directores, como Ozu, esto es posible porque el eje de sus constelaciones fílmicas (normalmente la escena) coincide con el plano, y en él, como en un microcosmos, se reproducen las condiciones de todo el conjunto. Pero en otros casos hay que prestar

atención al conglomerado que producen los diversos planos y al movimiento que hay en el interior de los mismos, así como al movimiento que los integra a todos ellos. Sólo así podremos desentrañar la forma del espacio que utiliza el director. La dificultad de este procedimiento ante la aparente simplicidad que implica la posición del observador ante un cuadro nos da la medida de hasta qué punto han cambiado los estilos espaciales entre una era y otra.

Refiriéndose al universo pictórico, el teórico francés Pierre Francastel indica que «la configuración material de una pintura no refleja únicamente el recuerdo de las cosas vistas por el artista en función de un orden inmutable de la naturaleza, sino también en función de las estructuras imaginarias» (1969:11). Esta estructura imaginaria de la que habla Francastel tiene su primera plasmación en la forma del espacio de la imagen de la que estamos hablando. Ese espacio es la pantalla mental donde se proyecta la realidad y se recompone metafóricamente. «No existe arte plástico fuera del espacio, dice Francastel, y el pensamiento humano, cuando se expresa en el espacio, toma necesariamente una forma plástica» (1988:147).

A veces, como en el caso de Ozu, la emergencia de una forma original del espacio de la representación aparece de manera incontestable en una producción visual. Así sucede con algunas obras de Picasso. Cuando se contempla el retrato que el artista le hizo a la escritora Gertrude Stein en 1906[2], nos damos cuenta de que hay en él una nueva intuición del espacio. No es algo que tenga que ver con la figura en concreto, con ese rostro en el que se adivinan las primeros trazos de la descomposición cubista (o la influencia de la estatuaria ibérica que luego aparecerá con tanta fuerza en "Les demoiselles d'Avigon"), sino que se refiere a un pliegue general del espacio de la composición, cuyas tensiones arrancan del mismo eje del punto de vista en contrapicado. Se podrá atribuir esta formación a la influencia de Cezanne, pero hay en el cuadro de Picasso algo más radical, quizá porque no parece apartarse demasiado del modelo, y sin embargo lo sitúa en un universo distinto, donde el cuerpo y el entorno configuran una visualidad particular. En "Las demoiselles d'Avignon", de 1907 (aunque de larga preparación), a pesar de que el cuadro es más radical en todos los sentidos y que Picasso introduce en el mismo toda una serie de innovaciones espaciales que se han equiparado con las ideas matemáticas del momento (2007), parece haber en el mismo una concepción plana del espacio, una superficie equiparable a las de

2. Ver imagen en ArteHistoria: http://www.artehistoria.jcyl.es/historia/obras/13164.htm

una escena real, mientras que el espacio en que aparece el cuerpo Gertrude Stein tiene una reglas propias que lo separan de cualquier posibilidad de considerarlo neutral, objetivo. Es cierto que si penetramos en el interior de la siguiente obra, "Les demoiselles" descubrimos que la aparente frontalidad se descompone en una serie de capas superpuestas que hacen del cuadro una representación verdaderamente compleja. Pero el germen de la novedad de la mirada de Picasso se encuentra en el retrato de Gertrude Stein, en el que el pintor hace que el espacio de lo real muestre en su propia forma las tensiones que el sujeto origina al estar incluido en él. Esto sólo puede suceder si se elabora en un espacio separado de la realidad, un espacio que actúa como un laboratorio. Un espacio enmarcado, como un espejo, pero con una superficie que no es reflectante, sino *imaginante*.

Es importante tener en cuenta esto porque, como he dicho antes, en esos mismos momentos en que Picasso revolucionaba la pintura, se estaba produciendo un nuevo tipo de imagen ligada al movimiento y, por lo tanto, una imagen capaz de expresar los fenómenos temporales. El cuadro de Picasso en el que se retrata a Gertrude Stein representa, en el terreno pictórico de la imagen fija, una alegoría del nuevo espacio cinematográfico tal como es percibido por el espectador.

3. Marcos y ventanas

Vayamos, por tanto, en busca de este espacio de la imagen. Lo encontramos siempre de manera primordial, por lo menos desde el siglo XV, en el interior de un marco que acostumbra a tener unas proporciones precisas. Estas proporciones siguen, más o menos, unas reglas matemáticas que conocen como "número áureo" o "proporción aurea". No nos interesa ahora trazar la historia de este número, cuyas propiedades se determinaron en la antigua Grecia y que establecen las proporciones de equilibrio de una composición considerada clásica: la encontramos en el Partenón o en la estatuaria griega. Lo que realmente importa aquí no es la forma global del encuadre, del marco, sino la existencia del mismo como expresión del límite entre realidad y representación y como contenedor de una imagen. Lo que llama verdaderamente la atención es la presencia persistente de este encuadre en la historia de la representación Occidental.

El más famoso programa de ordenador se denomina Windows (ventanas). El nombre no es inocente, puesto que la noción que conceptualizó la idea de marco en nuestra cultura visual clásica, fue la de la ventana, tal como la expreso Alberti para referirse a cómo debían componer los pintores sus obras. Ya lo he mencionado antes: debían hacerlo, según Alberti, como si lo que pintaban se viera a través de una ventana. Esta idea de la ventana es una metáfora que se refiere al marco de la pintura: «la ventana es como una pintura (enmarca una abertura en el mundo) y la pintura es como una ventana (como técnica para construir la perspectiva, el pintor tiene que enmarcar la visión)».

Cuando en 1425 Filippo Brunelleschi, armado con su caballete de pintor y un espejo, se colocó en el pórtico de Santa Maria di Fiore, la catedral de Florencia, para pintar la iglesia de San Giovanni, situada enfrente, estaba a punto de realizar una operación de incalculables consecuencias para la estética venidera. Brunelleschi se disponía a pintar la iglesia siguiendo las nuevas técnicas de organización geométrica de las imágenes que acabaría denominándose perspectiva, y para ello realizaría algo insólito: colocarse de espaldas al modelo natural y pintarlo observándolo reflejado en el espejo. Un buen principio, para una técnica y una estética que durante los siguientes quinientos años reclamaría para sí la pureza del realismo. Este espejo que se interpone entre la realidad y la imagen puede interpretarse de dos maneras. Una, como ha querido el realismo, es decir, como prueba de fidelidad puesto que es la realidad reflejada la que se reproduce en el cuadro. O bien como todo lo contrario, es decir, como indicio del camino metafórico que recorre la realidad para convertirse en imagen y que, en medio encuentra el puente entre los dos mundos, el espejo. El espejo está allí para encuadrar la realidad antes de que ésta se incorpore en el marco que configura la tela. En este sentido, el espejo es un representante de la imagen, del marco fundamental de su espacio, y no de la realidad que recoge en su superficie.

El espejo de Brunelleschi se convertía de esta manera en el elemento aglutinador de las imágenes más o menos dispersas de la realidad, en el antecedente de aquella utópica máquina de reproducir lo real que en el siglo XIX acabaría por materializarse en la cámara fotográfica. Pero no hubiera bastado el recurso al espejo para producir este cambio, si antes no hubiera existido una voluntad de organizar la visión en un todo homogéneo, estructurado dentro de un espacio neutro y absolutamente transparente. El espejo era a la vez una herramienta y una metáfora de una nueva forma de ver la realidad.

Para el artista medieval, el espacio de la representación pictórica no era una transposición del espacio real. La tela, la tabla o el muro eran superficies sobre las que estructurar un texto compuesto por imágenes. El valor perceptivo y simbólico de estas imágenes venía dado precisamente por su distribución en esa superficie. No existía prácticamente ningún interés en representar los objetos en tres dimensiones y por lo tanto el tamaño de estos estaba más relacionado con la bidimensionalidad de la superficie que con la ilusión de realidad. Era por ello que los objetos adquirían, a través de su forma, una valoración adicional que ofrecía la posibilidad de comunicar al espectador determinada información simbólica.

La perspectiva acabó con todo esto. La distribución de las imágenes, las relaciones entre ellas, su tamaño, todo perdió de pronto valor semántico y se instaló en el terreno de la lógica visual. Cuando Alberti afirmaba que un cuadro era como una ventana abierta al mundo, venía a decir que la única diferencia entre la realidad y su reproducción radicaba en la presencia circunstancial de un marco alrededor de esta última. El espectador, ante el cuadro, no debía realizar mayor esfuerzo interpretativo que cuando, en medio de la calle, contemplaba un aspecto de la misma. Se trataba del presunto regreso a un mundo virgen, limpio de toda la polución mágica, teológica y animista que lo había poblado hasta entonces. Al tiempo que el cosmos sufría este proceso de desencantamiento a marchas forzadas, gracias sobre todo al creciente poder del pensamiento científico, en la superficie del cuadro se producía un fenómeno idéntico: el espacio se volvía transparente, perdía significado, se naturalizaba; la imagen dejaba de contener información y se limitaba a representarse a sí misma. El ojo, para verlo todo, para lanzarse hasta ese infinito que acababa de descubrir Giordano Bruno (1549-1600), renunciaba a la inmanencia. La ciencia empezaba a invadir con sus bien alineadas formaciones este espacio súbitamente abandonada por el enemigo. Tales huestes iban de nuevo a conferir significado a lo real, pero, curiosamente, esta flamante significación no iba a afectar para nada la apariencia de la realidad. Al contrario de los anteriores significados, estos de ahora permanecerían latentes tras el significante, sin alterarlo. Al parecer, en adelante, la imagen se deslizaría impertérrita sobre la flamante carretera de la ciencia, como un vehículo al que la creciente mejora de la pista parece ir separándolo cada vez más de ella. La imagen, vista a través de la metafórica ventana, era, sí, transpa-

rente. Pero no el marco, cuya materialidad se situaba ante los ojos del espectador como un lugar extraño, molesto, inclasificable.

La técnica de la perspectiva introducía el marco en un sistema de reproducción realista que pretendía borrar la barrera entre la realidad y la pintura. Los marcos habían existido antes, alrededor de las pinturas románicas o góticas, pero no tenían la intención que ahora se les otorgaba. Delimitaban por supuesto un espacio pictórico, pero no tan ambiguamente como harían luego, ya que en realidad eran una prolongación del espacio interior, del espacio representativo, puesto que éste se separaba por sí mismo de lo real y no pretendía ser en absoluto del mismo tipo que ello: el marco como objeto material era, por tanto, innecesario. Pero con la invención de la perspectiva y la voluntad de confeccionar imágenes ilusionistas que dieran al espectador la sensación de estaba contemplado la realidad misma, se hizo imprescindible una delimitación de esa espacio precisamente para que funcionara la ilusión. Sin el límite, la ilusión no existía, puesto que no era posible controlar la mirada del espectador. Había que buscar, por lo tanto, la manera de ocultar este entorno del cuadro que no pertenecía a él ni tampoco pertenecía al mundo real. De ahí salió la idea de la ventana. La metáfora de la ventana era así una forma de ocultar el marco. El espectador no debía verlo sino como una ventana que le permitía asomarse al *exterior*.

Pero el marco estaba ahí. Cuanto más ilusionista era la pintura, más se procuraba ocultar la existencia de este marco, imitando, por ejemplo, hornacinas o ventanas en el mismo cuadro que enmarcaran la imagen pero desde la misma, como elementos del mismo mundo que proponía la imagen que así saltaba por encima del marco hacia la realidad, sin perder la condición de estar enmarcada.

Llega un momento en que el marco adquiere, sin embargo, entidad propia y, lejos de ocultarse con estos artilugios, se manifiesta a sí mismo como espacio ajeno al de la imagen y al de la realidad. Según Stoichita, «resulta extremadamente significativo que en el siglo XVII (período de eclosión de la intertextualidad y, a la vez, período de obsesión por la "frontera estética"), el marco real fuese considerado como el problema genuino de toda definición de la imagen. Antes de proceder al cruce intertextual, la espíteme del siglo XVII se concentró en la definición de corte epistemológico que produce el marco de cualquier imagen. Dicho corte se considera como la concreción de una operación simbólica»

(2000:41)[3]. A partir de ese momento, el marco se adorna. Crece su tamaño y extiende su significación mediante una gran proliferación de ornamentos.

Este cambio se adjudica a una razón sociológica: es un cambio que se habría producido en el ámbito del mecenazgo artístico, que pasó de la iglesia a los reyes, lo cual habría producido una mayor necesidad de expresar públicamente la riqueza y el poder, con el resultado de un incremento de la demanda de marcos más elaborados. No hay nunca una única razón para las cosas, y si bien la sociología nos explica la razón superficial, debemos tener en cuenta también las causas más profundas: el marco es ciertamente una forma de expresar el poder, por ejemplo la posesión de la realidad enmarcada. Pero no es tan grande la necesidad de simbolizar este aspecto del poder –la propiedad- como el de expresar la inmensa realidad del mismo: en este sentido, el marco se convierte en una alegoría del poder. Por un lado, el marco expresa la importancia de lo que se posee, por el otro, la importancia de poseer. Todo ello implica que el discurso del marco se ponga en primer término, que se aleje de la pretendida invisibilidad que le otorgaba su conversión metafórica en ventana. Pero esta emergencia del marco supone el surgimiento de una problemática sobre la representación y su relación con la realidad que no había existido antes y que será una característica del Barroco. Posteriormente, el lenguaje del ornamento del marco dejará atrás estas razones simbólicas y epistemológicas y se convertirá en una función estética, llegando a convertirse en este sentido en verdaderas representaciones.

4. Marco y transmedialidad

Los marcos están presentes por todas partes, hasta el punto de que podemos considerarlos una forma simbólica, es decir, una noción que, materializada o no en un objeto concreto, organiza no sólo los materiales de la cultura sino también los del imaginario en el que esos materiales se gestan. En el teatro, por ejemplo, el marco delimita el espacio escénico de la representación, pero se convierte en un valor en sí mismo cuando se adorna de cara al espectador y obtiene

3. Victor I. Stoichita, *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona, Ediciones del Serbal, 2000, p. 41.

las características de un elemento arquitectónico del recinto teatral. Con estos adornos el escenario se materializa como lugar: es una función ornamental y representativa que se desarrolla especialmente cuando aún no se ha levantado el telón. Luego, cuando ésta ya no está, procuran recordar de alguna manera al espectador las características del mundo imaginario que se desarrollara en el interior de ese marco. En el cine, estos envoltorios siguieron enmarcando las pantallas en los grandes locales cinematográficos que acogieron el espectáculo a partir de los años veinte. En ellos, la función del marco se extendía más allá del escenario-pantalla y alcanzaba a todo el edificio, puesto que éste trataba de imitar con su arquitectura y decoración los mundos imaginarios que se verían en la pantalla. Así los locales eran verdaderos "palacios del cine", de estilo muchas veces romántico u orientalizante.

La idea de una frontera que separa la realidad de la ficción aparece en el teatro griego, donde los espectadores se encuentran situados por primera vez en un sector, las gradas, que se enfrenta al espacio del espectáculo, el escenario. No aparece en ese momento un marco material que *encuadre* la escena, pero se produce por el contrario una clara brecha epistemológica que separa ambos mundos. Es esta brecha la que más tarde se materializará en un objeto material concreto. Lo cual nos indica hasta qué punto el marco es más una cuestión simbólica que una necesidad material.

Cabe preguntarse en este sentido si la pintura necesitaba realmente un marco que rodeara materialmente al cuadro, cuando éste por su propia organización visual ya parte de la idea de un límite de la imagen. En el teatro el marco del escenario se concreta cuando aparece el llamado el llamado *teatro a la italiana,* en el que se regresa a la estricta separación clásica entre espacio de los espectadores y espacio de la ficción que había efectuado la tragedia griega pero que luego, sobre todo durante la Edad Media, se había ido relajando. Durante este período, el escenario era improvisado, aunque a veces también circunscrito a un espacio concreto como un carromato situado en una plaza pública: los teatros eran en gran medida itinerantes y, por ello, de una arquitectura poco precisa. En la época isabelina o en el Siglo de Oro español el escenario podía repartirse por diversos espacios, puesto que muchas veces las obras se desarrollaban en un patio o un corral y se aprovechaban los distintos rincones del mismo para representar la obra. La compañía de Shakespeare, sin embargo, acabó interpretando sus obras en un teatro concreto, "El globo", a partir de 1599.

El discurso de los marcos nos permite contemplar ejemplos de un proceso de transmedialidad muy interesante. Así, vemos cómo el concepto de marco cambia de un medio a otro, acarreando consigo rasgos de los distintos medios que va frecuentando, de manera que es a través de este concepto de marco que un medio recibe influencias de otro.

La portada de un libro es, por ejemplo, un marco que actúa de contenedor y anunciador del discurso que se desarrolla en sus páginas. Durante mucho tiempo se situó al inicio del libro una página ilustrada con un conjunto de imágenes organizadas en forma de marco en cuyo interior aparecía el título y el autor: a esa página se le denominaba con el término arquitectónico de frontispicio, que se refiere al conjunto de elementos que decoran la entrada principal de un edificio. De esta manera quedan relacionados dos medios aparentemente alejados entre sí, como son la arquitectura y los libros. Pero ello nos revela asimismo que en la arquitectura también aparece la noción de marco, ya sea éste el que rodea con sus adornos la entrada de un edificio o bien toda la fachada del mismo, que se presenta al espectador como si fuera un cuadro. Durante mucho tiempo, las construcciones, desde las iglesias a las casas de vecinos, han sido representadas por esta parte frontal dirigida al público, o al lugar público. El resto del espacio arquitectónico que se ocultaba tras esta frontalidad era el envoltorio *insignificante* del espacio interior de la edificación: el espacio privado. Poco a poco, este reparto de papeles se ha ido transformando en una concepción más global del edificio por la que todo él configura un conjunto que se muestra al público. Pensemos en las espectaculares formas de las construcciones de Frank Gehry, como el museo Guggenheim de Bilbao. En este, no hay una fachada en el sentido estricto, sino que se trata de un conjunto de formas que despliegan sus ritmos a lo largo y ancho de todo el conjunto e invitan a contemplarlas globalmente.

El frontispicio de un libro está relacionado también con los arcos de triunfo barrocos, ya que muchas páginas de los libros presentan una construcción similar a los mismos, al estar compuestas por un conjunto de viñetas dispuestas en forma de arco, con un hueco en el centro para el título y el nombre o el retrato del autor. Hay una similitud formal entre ambas disposiciones y, por lo que se refiere, a sus diseños de la era barroca, existe también una idéntica voluntad de utilizar ambas arquitecturas, la de la imagen y la de la construcción, para exponer una serie de símbolos y alegorías. Ambas formaciones se reúnen a veces en el ámbito de la pintura, el dibujo o el grabado, es decir, en una superficie dedicada

exclusivamente a la representación visual, para organizar las imágenes a través de una forma arquitectónica. Uno de las más espectaculares ejemplos de este tipo de visualidades lo podemos encontrar en el grabado que Durero (1741-1528) diseñó en 1515 para el emperador Maximiliano. En el mismo se representa un impresionante arco triunfal, tan alambicado, tan lleno de figuras y detalles que resultaría imposible confeccionar una réplica real[4]. Durero efectuaba un relato histórico (los múltiples detalles representados en la configuración se refieren a la historia del emperador) mediante una composición visual que se estructuraba a través de una forma popular en esos momentos, como era el arco triunfal. Una forma que tanto podía convertirse en objeto arquitectónico permanente, como ser una construcción efímera destinada a algún tipo de festividad.

Estos arcos de triunfo nos recuerdan también los retablos góticos con su proliferación de pequeños espacios dedicados a la representación de distintos momentos de una historia relacionada con la vida de Jesucristo o de algún santo. Son casos en los que la noción de marco se superpone a la de los diversos marcos concretos: cada imagen posee un marco pero todas ellas están sujetas a una disposición general que enmarca el conjunto. Esta idea ha llegado hasta nuestros días, ya que muchas páginas Web fueron denominadas *portales* por el hecho de constituir la fachada de una red compuesta por distintos lugares relacionados entre sí y a los que se debía acceder a través de esos *frontispicios* electrónicos. En general, estos no presentan una arquitectura armoniosa como sus homólo- gos barrocos, sino que constituyen un conjunto básicamente desequilibrado de espacios o ventanas, aunque a veces el acceso a un portal ha sido organizado mediante una determinada metáfora que resumía lo que podía encontrarse en su interior. En cualquier caso, permanece en estas configuraciones el eco de los frontispicios impresos, de la misma manera que en estos se observan los trazos de sus equivalentes arquitectónicos.

Esto nos lleva a considerar el marco como un formato, un medio que organiza todo cuanto contiene y que por lo tanto lo *encuadra*. Este efecto de encuadre aparece, como digo, por doquier en nuestras formas culturales. A partir de la idea de arquetipo de Jung, el historiador del arte Jan Bialostocki, acuñó, por ejemplo, el término "temas de encuadre" que se refiere a imágenes enlazadas entre sí por una cadena de préstamos, tradiciones e influencias, o bien a una

4. Una reproducción del mismo puede verse en http://www.artehistoria.jcyl.es/genios/cuadros/3944.htm.

serie de imágenes análogas pero independientes que fueron creadas sin ningún punto de contacto pero que conservan una estructura común. Según Bialostocki, «no sólo podemos hablar de una "fuerza de inercia" de los tipos iconográficos, sino también de un fenómeno al que podríamos llamar fuerza de la gravedad iconográfica. La fuerza y la dirección de estas transformaciones fue determinada por leyes diversas en las diferentes épocas. La fuerza de gravedad iconográfica se concentra alrededor de imágenes sobrecargadas de un significado especial y típico» (1973:113). Se trata, en este caso, de un encuadre imaginario que se sustenta sobre ideas visuales de carácter colectivo, pero sus efectos son iguales al de un marco material: delimitan un territorio en cuyo interior se desarrollan una serie de acciones visuales o estéticas que se sustentan en la presencia del marco.

5. El formato de los medios

Se ha concedido siempre muy poca atención al *formato* de las instancias comunicativas en relación con su contenido. En el caso de las imágenes esto resulta un tanto extraño, puesto que el marco que las envuelve tiene una historia que puede calificarse cuando menos de intrigante. Esta intriga puede extenderse a todos los contenedores por cuanto, como hemos visto, estos no son neutros, sino que implican, por un lado, la existencia de un determinado pensamiento que se mueve, aunque sea subrepticiamente, alrededor de los mismos y, luego, porque, como también hemos comprobado, su presencia y su forma influyen claramente en aquello que contienen.

Por ejemplo, casi nada se ha dicho del paso, alrededor de los siglos III y IV de nuestra era, del llamado *volumen* latino al *codex* que supuso el nacimiento del libro en su formato moderno, a pesar de ser un fenómeno trascendental. Es sabido que el *volumen* era ese curioso dispositivo de hojas pegadas unas a otras y unidas en ambos extremos a unas varas cilíndricas ornamentadas, el *umbilicus*, y que medía entre 6 y 10 metros de longitud (1988:70). El codex, por su parte, presentaba la que para entonces era una original disposición, consistente en páginas encuadernadas y escritas por ambos lados. Dos características distinguían los nuevos códices de los antiguos volúmenes: una, su gran capacidad y otra, su

maniobrabilidad, pues podían sostenerse con una sola mano o podían mantenerse por si solos sobre cualquier superficie.

La mayor capacidad implicaba el que fuera posible incluir en ellas obras de mayor extensión y en consecuencia hacía posible concebirlas. También las convertía en más manejables, lo cual suponía la posibilidad de leerlas pausadamente, de forma privada incluso. El acto de la lectura se desmarcaba así de la oratoria, de la oralidad. Fue prácticamente en la misma época cuando Agustín de Hipona (354-430) se sorprendió ante la asombrosa habilidad que tenía el arzobispo Ambrosio de Milán para leer sin mover los labios. La lectura se volvía por lo tanto una actividad privada, de largo alcance, frente a la inmediatez más o menos pública que suponía el *volumen,* que había que desplegarlo con los brazos extendidos, lo que implicaba un cansancio temprano del lector.

Se dice que fueron los cristianos quienes adoptaron antes que nadie el nuevo formato, el cual les permitía, no tan sólo un contacto privado con los textos sagrados, sino la continua consulta de los mismos (1988:71). El volumen, por el contrario, no era muy proclive a dejarse enrollar y desenrollar en ambas direcciones y obligaba más bien a una lectura lineal del mismo, de principio a fin y de un tirón. Como indica Martin, «la lectura debía efectuarse por tanto continuadamente. Toda vuelta atrás o toda tentativa de anticipación suponía una complicada manipulación de este objeto elegante y frágil» (1988:70). Es bastante improbable que un género como la novela, otras consideraciones aparte, hubiera surgido a partir de un formato tan precario y limitado como el *volumen*, mientras que, por el contrario, no es nada extraño verla aparecer como culminación del triunfal desarrollo del *codex*. La novela no es simplemente un "texto más largo", puesto que al fin y al cabo varios códices podían aliarse para albergar textos de bastante extensión, sino que implica la combinación de esta mayor longitud (aupada, de todas formas, por la mayor "capacidad" de los códices) con la privacidad de la lectura que el volumen comporta.

A mediados del siglo XIX, Edgar Allan Poe (1809-1849), en un famoso artículo sobre la composición literaria, hacía unas consideraciones que nos permiten ampliar nuestra reflexión sobre este temprano cambio de formato. Afirmaba Poe que «si un texto literario es demasiado lago para ser leído de una sentada, debemos estar preparados para dejar de contar con el efecto inmensamente importante que se deriva de una impresión unificada» (1968:180).

Es curioso que Poe, a la hora de promocionar uno de sus conceptos estéticos más queridos, el de la unidad de impresión, apelara a las obras literarias, teniendo en cuenta que cualquier otro medio, desde la pintura al teatro, desde una composición musical al futuro cinematógrafo, está pensado para que el espectador contemple sus productos de un tirón, mientras que una novela busca todo lo contrario. No hay que ignorar, sin embargo, que Poe, al hablar de obra literaria, estaba pensando más que nada en el formato del cuento corto que él utilizó de forma magistral (o del poema), pero esto no debe ser un impedimento para que intentemos ampliar las consecuencias de sus hipótesis a un género como la novela que es quizá el único que se basa en esa estética del período largo que el paso del *volumen* al *codex* inauguró en su momento. Poe estaba incluyendo de alguna manera el concepto tiempo en el ámbito de la experiencia literaria, no sólo porque la vida moderna hacía que éste fuera cada vez más escaso, sino también porque, como lo vemos en las construcciones visuales que preceden al cine, la fenomenología del tiempo empieza a combinarse con la del espacio en ese mismo período. Si hasta este momento, el problema de los marcos había sido una cuestión de espacio, ahora empezaba a constituir también una cuestión de tiempo.

La novela ha tendido siempre hacia la monumentalidad. Desde los ejemplos más tempranos, como el de "Don Quijote" (1605), hasta los productos de las épocas de máximo apogeo, es decir, los siglos XVIII y el XIX en Francia e Inglaterra, el novelista se ha dejado llevar casi siempre por la ilimitada capacidad de los libros. Una moderna edición de "Clarissa" (1747) de Samuel Richardson ocupa más de mil quinientas páginas, otra del "Tom Jones" (1749) de Henry Fielding, casi mil. Dickens, en "Bleack House" (1852) y "The Pickwick Papers" (1836) se acerca a esta cifra. Las novelas de Balzac rondan las seiscientas páginas, "La Regenta" (1884) de Clarín bordea las setecientas. Esta tendencia sigue hasta bien entrado el siglo XX y así la obra de Musil, "Un hombre sin atributos" (1930-1943), se extiende por cuatro volúmenes de más de cuatrocientas páginas cada uno. Por no mencionar "En busca del tiempo perdido" (1913-1927) de Proust, que consta de ocho tomos de unas cuatrocientas páginas. Es prácticamente imposible sumergirse en cualquiera de estas obras y no interrumpir la lectura hasta el final. Pero es que además de imposible tampoco es del todo deseable. Frank Bradbrook, en un moderno comentario a la obra de Richardson, manifiesta que «se ha alegado que Richardson acertó tanto con las proporciones (de su novela)

que cualquier intento de resumirla acabará en el fracaso, y que por consiguiente es mucho mejor no leer "Clasissa" en absoluto que leerla troceada» (1968:293). La opinión de Bradbrook demuestra en negativo lo afirmado: las gigantescas proporciones de esta novela no son aleatorias, sino que obedecen a una necesidad estética, y por ello mismo la obra no puede presentarse mutilada, si bien, precisamente por la obligación de leerla completa, debe asimilarse mediante una lectura fragmentada. Las grandes novelas están pensadas para que transcurran paralelamente a la realidad, no para que la sustituyan durante un corto período de tiempo. El lector de una novela de Fielding, de Dickens, de Zola, de Galdós, de Tolstoi o de Mann debe ir alternando la lectura con la vida, debe ir interrumpiendo aquella para volver a la realidad sobre la que proyectar las emociones aquilatadas durante la lectura, de la misma forma que al regresar a las páginas impresas debe llevar consigo la memoria de su experiencia personal. Se trata de un proceso dialéctico al que la creciente transparencia del texto acompaña, puesto que finalmente permite, con el realismo y el naturalismo literarios, alcanzar una ideal fusión entre el arte y la realidad. Evidentemente la novela por entregas, tan popular en el siglo XIX y cuya continuación tenemos hoy en día en las telenovelas, o de forma más destacada en las series de televisión Norteamericanas, se basa en esta mezcla, que en el campo del audiovisual culmina en una auténtica confusión de los términos que distinguen la realidad de la ficción. No es extraño, dada lo intrincado de esta mixtura que el público acabe confundiendo personajes y actores, como ocurre muy frecuentemente en nuestros días. O que algunos productos televisivos o cinematográficos acaban expandiéndose más allá de su marco natural a través de páginas Web u otros mecanismos que abundan en estas confusiones.

Es aquí donde entra en función el tema también poco estudiado de la división de la obra en capítulos. A la luz de lo expuesto, parece evidente que una parcelación de este tipo permite la alternancia entre ficción y realidad que he apuntado. El final del capítulo sería, excepciones aparte[5], el punto ideal de interrupción de la lectura hasta que llegara el momento, horas o quizá días más tarde, de reanudar la misma. Lo cual implica que el capítulo podría considerarse

5. Las novelas epistolares como "Clarissa" de Richardson carecen de capítulos que avalen esta tesis, mientras que Tolstoi, en "Ana Karenina" utiliza los capítulos no como separaciones, sino como elementos rítmicos. La novela epistolar es cómo un retablo en el que las cartas corresponden a cada una de las *casas* del mismo (casa es el término que reciben los distintos espacios representativos), mientras que el libro es el meta-marco, el retablo propiamente dicho que agrupa todas las partes.

una unidad estructural con una serie de regulaciones narrativas internas que promulgaran una acción unitaria, quizá aquella que Poe buscaba para el cuento corto, aunque el fenómeno no es exclusivo del autor norteamericano. Mario Praz, por ejemplo, indica que se trata de «una expresión casi calcada de Schlegel (quien) hablaba de "tonalidad de interés"» (1988:59). El mismo Poe afirmaba en su estudio sobre la composición que «lo que denominamos poema largo es, de hecho, una mera sucesión de pemas breves, es decir, de breves efectos poéticos» (1968:180). Palabras que si bien estaban referidas a los poemas, pueden ampliarse a la novela. Una novela, salvando las distancias, podría entenderse, desde el punto de vista del efecto unitario, como una sucesión de cuentos cortos.

Pensemos todo esto desde el punto de vista de las obras cinematográficas. Un buen inicio para ello, es considerar el cambio que supuso en este tipo de narrativas la ampliación de la bobina que contenía la cinta de celuloide. Al principio las cintas eran tan cortas que apenas si bastaban para mostrar un gesto o una pequeña anécdota: un beso o un regador que era regado. No era posible profundizar en las acciones ni, por supuesto, penetrar en la psicológica de los personajes. La ampliación de la bobina, que se produjo al unísono con otras capacitaciones técnicas de las cámaras de proyección, abrió paso a una mayor complejidad de las narrativas.

6. El marco y la cultura

El formato libro, el *codex* del que hemos hablado, es claramente un escenario, mientras que el capítulo que aparece como división interna del género denominado novela, puede considerarse el equivalente de una escena (como la escena teatral). Por otro lado, de la misma forma que el escenario (el lugar físico) de un teatro permanece inalterable, sean cuales sean las obras que se representen en él, tampoco un libro ve variar su configuración material si en lugar de contener "Don Quijote" da cobijo al "Ulises" de Joyce.

Ahora bien, esta inmutabilidad circunstancial del envoltorio, del escenario, no debe hacernos pensar que la estructura es ajena al cambio y que si éste se produce, no afecta al contenido. De la misma forma que el volumen antecedió al *codex*, también el escenario isabelino es distinto del italiano. Que las obras

de Shakespeare puedan representarse en un escenario a la italiana no quiere decir que su estructura no le deba nada a la configuración del escenario para el que fueron pensadas, que sean completamente independientes del escenario isabelino. Por lo mismo, si bien una narración como “Las mil y una noches” puede publicarse perfectamente en el formato libro, ello no quiere decir que no provengan, y su estructura así lo declare, de un formato anterior y distinto al del libro como nosotros lo conocemos.

Una visita a determinados aspectos de la tradición cultural japonesa puede servir para aclarar estas distinciones, sobre todo si tenemos en cuenta que en esa cultura el aspecto escenográfico parece ser fundamental. Así, Earl Miner, un especialista en la materia, nos informa de que los críticos japoneses, en lugar de elaborar conceptos abstractos, proceden a trabajar mediante ejemplos que, muchas veces, organizan en colecciones que pretenden ser también ejemplares. Esta apelación al ejemplo tiene un doble significado: primero, supone una alteración momentánea del discurso lineal; y luego, implica una organización escénica de los conceptos mediante el ejemplo correspondiente. Cada ejemplo es como un alto en el camino, en el que todos los elementos que se habían ido exponiendo diacrónicamente se espacializan en el territorio de ese ejemplo, al tiempo que se disfrazan con los ropajes que éste les suministra y que les permite efectuar una interpretación metafórica de sí mismos, cuyo valor aclaratorio es indudable. Da cuenta de esta tendencia a la representación espacial el hecho de que hubiera costumbre de decorar cuidadosamente, según determinado ritual, los emplazamientos donde iba a recitarse poesía. Según descripciones que provienen de la corte de Gosukó (1424): «En el lugar había dos pares de biombos. De ellos colgaban tres rollos con el nombre de *Sugawara Michizane*, así como una pintura, organizada en un tríptico, de ramas de melocotonero, pájaros y flores. En un estante cercano se agrupaban una gran variedad de utensilios. En una mesa, se alineaban una serie de jarrones con flores. La decoración parecía obedecer a un determinado diseño general» (1985:17).

La poesía debía producirse, pues, en un ambiente que la arropara, es decir, en un escenario. Para nuestros intereses, debemos hacer notar que este escenario sólo se convertiría en escena concreta, si la decoración variase a cada recital o a cada grupo de poemas. Por el contrario, si una determinada disposición general se mantenía durante un período significativo de tiempo -lo cual quería decir que se desligaba de los recitales y los poemas concretos-, nos encontraríamos sin

duda ante un escenario, ante un espacio que enmarca determinados acontecimientos escénicos, pero que no se implica directamente con ellos.

En todo caso, es evidente la tendencia de la cultura japonesa a formar disposiciones espaciales, ya sea a nivel de escena o de escenario, como lo demuestra, por ejemplo, el fenómeno de las llamadas colecciones. Las colecciones son series de poemas, cuya agrupación pone de manifiesto el gusto japonés por «disfrutar de las obras de arte organizadas en un conjunto»(1985:18).

Una colección no es, ni mucho menos una antología, aunque sólo sea porque, generalmente, no está hecha a posteriori para sintetizar un cuerpo de obras mucho más amplio, sino que generalmente se va formando sobre la marcha y proviene de la actuación de varios compiladores que aúnan sus esfuerzos a través de la historia. En algunos casos, se pueden llegar a conjuntar más de cuatro mil poemas, muchos de los cuales son anónimos. La obra del compilador correspondiente, que como vemos no se agota en sí misma sino que es un simple eslabón de la larga cadena, tiene mayor importancia que la de un simple editor, puesto que también está a su cargo organizar los poemas de una determinada manera. Esta estructuración general, que se sobrepone a las obras en concreto, constituye una forma de escenificación, puesto que organiza un metalenguaje a través del que los elementos discretos amplían su significado. Esta escenificación supone, por supuesto, a presencia de un marco alrededor de los poemas.

Existe en Japón un juego de cartas, tradicionalmente jugado por Año Nuevo, que se basa en una colección de poemas llamado *Hyakumin Isshu* ("Poemas individuales por cien poetas"). El juego consiste en memorizar los poemas de esta colección para poder ir luego conjuntando las partes de los mismos, inscritas en las cartas, y así componer de nuevo los conjuntos correspondientes. El poema se convierte así prácticamente en objeto, y el acto poético, en una recomposición espacial.

La disposición de algunas de estas colecciones es de gran complejidad y recuerda las formas hipertextuales contemporáneas. La más importante es la llamada *Kokinshù* ("Una colección de poetas japoneses antiguos y modernos") (ca. 905-920), que consiste en veinte rollos, y por su estructura puede decirse que es "una red de colecciones". Está dividida en dos mitades, cada una de las cuales contiene diez libros que empiezan por los llamados "poemas fuente", es decir, por poemas que constituyen el inicio de una corriente temática determinada.

Los libros de la primera parte empiezan con poemas dedicados a las estaciones, y los de la segunda lo hacen con poemas de amor.

Como indica Miner, lo significativo no es que una agrupación se base en algún tipo de ordenamiento general, puesto que es difícil encarar cualquier clase de "antología", sin apelar a una disposición u otra. Lo realmente importante es que este ordenamiento adquiera carácter primordial, que se convierta en un elemento tan importante, o más, que los mismos poemas a los que se aplica, como lo testifica el hecho de que, por ejemplo, los poemas de un poeta determinado no aparezcan todos juntos o por el orden en el que supuestamente fueron compuestos, algo insólito desde nuestra perspectiva occidental (1985:20). Se dan varias formas de agrupar los poemas y su disposición nos muestra hasta qué punto el concepto de escena-marco es aplicable a ellas. Tenemos, por ejemplo, el tema de la *progresión*, que puede expresarse mediante la sucesión de las estaciones o las fluctuaciones del amor: «como habría diferentes poemas dedicados a la luna de otoño, los compiladores organizaban estas subprogresiones a través del orden geográfico de los lugares donde la luna había sido vista. El ordenamiento por medio de pequeñas subprogresiones llevaba a un desarrollo por asociación, de manera que a un poema de otoño sobre la escarcha podía seguirle un por poema de otoño sobre plantas marchitas. Al leer secuencialmente, asumimos que la escarcha de un poema es la causa del marchitamiento del siguiente, a pesar de que estos conceptos derivan del arreglo hecho por los compiladores» (1985:21).

El compilador, el "escenógrafo" encargado de elaborar un determinado marco de la escena, se coloca en primer término y dispone una plataforma escenográfica en la que el poema en concreto pierde su identidad y entra a formar parte de una textura que no tan sólo lo envuelve, sino que a la vez modifica su íntima composición. Este conjunto puede acabar formalizándose y relacionarse con otros arreglos, como ocurre con los denominados *utamonogatari*, en los que pequeñas narrativas en prosa sirven de contexto a los poemas. Una de las características de este entramado de prosa y poesía es que ha sido compuesto por una persona distinta al poeta y que, a veces, se traslada, sin apenas modificaciones, de una obra a otra.

Se trata de la sorprendente prefiguración de una práctica común en los textos posmodernistas occidentales. Uno de los ejemplos de estas prácticas de apropiación en Occidente lo encontramos en algunas obras de Gus Van Sant. Por ejemplo, en "My Own Private Idaho" (1991), en la que aparece una réplica (a nivel de

estructura, tema, ritmo, interpretación, etc.) de una famosa escena de "Chimes at Midnight" de Orson Welles (1965). O en la voluntad del mismo director de reproducir plano a plano (1998) el famoso film de Hitchcock, "Psicosis" (1960).

El marco-escenario, en una tradición como la japonesa, debe buscarse, pues, en el soporte material que contiene la colección, o, en el caso de un recitado, en las disposiciones efectuadas para acoger el acto. El marco-escena, por otro lado, se muestra en la disposición general de una colección que determina luego, como hemos visto, múltiples variaciones, las cuales, sin embargo, se encuentran siempre determinadas por la intención inicial.

Otra manifestación de estos marcos imaginarios o estructurales en el ámbito de las culturas orientales nos la presenta Henry-Jean Martin al trasladarnos a un territorio que nuestra cultura estaba destinada a olvidar. Afirma Martin que «como se sabe, todos los caracteres chinos se encuentran, en un principio, inscritos cada uno de ellos en un cuadrado imaginario de igual tamaño» (1985:65). La fórmula de cortesía de Martín no consigue ocultar nuestra ignorancia: no tan sólo no lo sabíamos, sino que nunca nos lo hubiéramos imaginado, por lo menos no nosotros, para quienes la escritura, durante siglos, no ha sido otra cosa que una molesta convención situada entre el cerebro y la expresión verbal. Éramos, por tanto, incapaces de imaginar en Occidente que los caracteres de cualquier escritura pudieran tener un marco como si se tratase de nuestras representaciones gráficas. Y que este marco pudiera obrar sobre el contenido del mismo, los grafismos, una similar presión a la que el marco de una pintura ejerce sobre sus imágenes. Puestas así las cosas, seguramente nos encontraríamos con que tampoco habíamos pensado demasiado en la función que el marco ejerce sobre las propias representaciones occidentales.

Lo que más puede sorprendernos, sin embargo, es el hecho de que la caligrafía china[6] pueda consistir en sí misma una forma artística absolutamente separada del significado de sus vocablos. No hay un paralelismo entre nosotros, a menos que, invirtiendo ligeramente los términos, pensemos en la sorpresa que nos produciría descubrir, de pronto, que los motivos decorativos del barroco o el rococó tienen una insospechada capacidad lingüística de producir significado. Que hay en las florituras y circunvoluciones que surcan los muros

6. La aplicación del término *caligrafía* en este contexto ha sido ampliamente discutido, ya que remite a la caligrafía occidental, estableciendo paralelismos que son equívocos. Precisamente, la caligrafía tal como la entendemos nosotros significa adorno, añadido, mientras que para la cultura china es algo sustancial.

de los palacios un discurso secreto y largamente ignorado. El valor figurativo de una lengua nos depara la misma sorpresa que el valor lingüístico de una figura. Lo cual resume la centralidad que el habla, como plataforma transparente del pensamiento, tiene en nuestra cultura. Las altamente adornadas letras de los incunables góticos podrían ser una equivalente a la caligrafía china, si no fuera porque lo que realmente ocurre con esos grafismos es que se convierten en pinturas: no establecen un medio artístico en sí mismas, sino que se emparentan con el arte de la miniatura pictórica. Son en todo caso letras adornadas y hay que separar el adorno de sus trazos esenciales para integrarlas en el discurso textual del que forman parte. No sucede así con la caligrafía china, en la que es imposible separar el carácter en sí de su plasmación con el pincel. De manera que en esta plasmación se produce una determinada entonación de la palabra que influye en la comprensión total de su significado.

No se trata de un arte menor, ni muchísimo menos. La caligrafía china se dirige al ojo y constituye, por lo tanto, un arte del espacio. Pero, al igual que la música, se desarrolla en el tiempo y, como la danza, está compuesta a través de una secuencia de movimientos. Todo ello ocurre dentro del marco en el que se inscribe cada uno de los grafismos, ya que el valor expresivo de la caligrafía china no se produce a lo largo de una línea sintagmática, como la caligrafía occidental, sino que se circunscribe al espacio que configura el marco, el cual se convierte así en una perfecta, si bien mínima, expresión de aquel efecto unitario que perseguía Poe para las composiciones literarias.

Este marco es virtual y está formado por una serie de reglas cuya ejecución configura los términos de su presencia: cada carácter debe ser escrito mediante un número específico de pinceladas que se estructuran a través de un patrón concreto y se producen una a continuación de la otra en una secuencia preordenada. Se trata de una característica a tener en cuenta, puesto que es un buen ejemplo del hecho de que, aun siendo una metaestructura, no constituye solamente un envoltorio que actúa centrífugamente, sino que el mismo envoltorio surge de una acción centrípeta de las reglas originadas centrífugamente. Es decir, que existe un proceso dialéctico entre el marco y su contenido. Tengámoslo en cuenta para pensar las formaciones del moderno ordenar que denominamos interfaz.

En el contexto de una cultura que propone una formalización de este tipo no es de extrañar que nos encontremos con una íntima relación entre la pintura y

la poesía, que va mucho más allá de lo que Horacio pudo imaginar al proponer su famosa y productiva regla *ut pictura poesis*. Pierre Ryckmans lo resume perfectamente: «los principios estéticos y los procedimientos de la poesía (china) son de orden pictórico; los principios estéticos y los procedimientos de la pintura son de orden poético» (1993). Estaremos, seguramente, más predispuestos a conceder la viabilidad de la segunda parte de este postulado que de la primera, puesto que la tradición occidental del mencionado *ut pictura poesis* ha funcionada más en este sentido -el de la pintura como la poesía- que en el opuesto, sin que de todas formas hayan faltado entre nosotros notables ejemplos de procedimientos pictóricos de la poesía.

De todas formas, cuando hablamos en Occidente de espacialización de la poesía lo hacemos, o bien en un sentido figurado (expresión que tiene dos vertientes como veremos) o bien refiriéndonos a ciertas hibridaciones, como los emblemas o los caligramas, en los que pintura y escritura no acaba de perder del todo sus características propias[7]. Las dos vertientes de la figuración, a las que me he referido, implican que, por un lado, entendemos que la espacialización de la poesía se produce a través de la metáfora y otros tropos, mientras que por el otro estudiamos la "imagen" (mental) que se desprende del texto. En ambos casos, el texto en sí, lo que llamaríamos el significante, su materialidad, permanece intocado.

Por el contrario, Ryckmans indica que la poesía china, de forma diversa a la occidental que basa su expresión en un desarrollo sucesivo en el tiempo, «se afana en disponer las palabras en el espacio» (1993:133). A nosotros nos puede parecer esta afirmación una perogrullada, puesto que no de otra manera que dispuestas en el espacio (de una página) podemos entender la sucesión de palabras que constituye la poesía o cualquier otro tipo de escritura. Pero es precisamente porque lo damos por hecho que tal disposición espacial nos parece carente de todo significado, excepto en casos concretos, como el de Mallarmé en el que se juega provocativamente la carta del espacio de la página sobre la que se inscribe el poema.

7. Esta afirmación tendría que matizarse, sobre todo en el ámbito del caligrama. La conservo en toda su crudeza porque creo que lo importante ahora es establecer las diferencias entre los procedimientos chinos y los occidentales, para extraer de los primeros todo lo que puede ser relevante para nuestros intereses (que son, por supuesto, irremisiblemente "occidentales": un "etnocentrismo" que, de todas formas, me parece más productivo que su contraria "inmersión" total en una cultura absolutamente ajena). Una ojeada al estudio de Foucault sobre el cuadro de Magritte, "Ceci n'est pas une pipe" puede ilustrarnos sobre la compleja problemática de estas conjunciones (1973).

La espacialidad de la poesía china es de orden totalmente distinto, como queda ilustrado por las características de los denominados “versos paralelos”, cuyo papel es, como indica Ryckmans, primordial: «La plena apreciación de un perfecto par de versos paralelos permite pues, y requiere, una doble lectura, a la vez horizontal y vertical. Así en el clásico ejemplo de los versos de Da Fu:

Canto de las cigarras reunidas en el viejo
monasterio]
Sombra de los pájaros deslizándose sobre el frío
estanque]

Las correspondencias morfológicas y sintácticas se observan rigurosamente en ambas líneas, haciendo que cada verso sea el estricto equivalente del otro» (1993:133.)

No nos damos cuenta fácilmente de la drástica revolución que, desde nuestro punto de vista occidental, supone la disposición/lectura de una poema de este tipo hasta que se nos hace ver que su funcionamiento no queda circunscrito a la línea de desarrollo temporal que siempre rige nuestros escritos, sino que esta línea se complementa con posibles saltos verticales de igual valor. Como indica Ryckmans: «el “canto de las cigarras” hace eco a “la sombra de los pájaros”, “frío” responde a “viejo”, y el “estanque” es reflejo del “monasterio”» (1993:133). Se trata de un fenómeno que va más allá de la rima propiamente dicha, puesto que ésta tiene muy poco de visual y que, como la música, basa prácticamente todo su poder expresivo en el sonido inscrito en el tiempo. Es el eco (sonoro) de la palabra oída anteriormente el que establece una unión con la palabra expresada en este momento. Se trata por lo tanto, como en toda expresión temporal, de una cuestión de ritmos. Nuestra cultura occidental ha sido tremendamente propensa a esta virtualización (necesaria por ser el único soporte posible de una sucesión que se va anulando a sí misma) de las expresiones: es decir, ha sido una cultura preponderantemente temporal (basada, eso sí, en nuestra concepción del tiempo). Saussure lo expresa con toda la contundencia posible en su “Curso de lingüística general”, contundencia que se nutre de un desconocimiento de su propia relatividad: «El significante por ser de naturaleza auditiva, se desenvuelve en el tiempo únicamente y tiene los caracteres que toma del tiempo: *a) representa una extensión y b) esa extensión es mensurable en una sola dimensión;* es una línea. Por oposición a los significantes visuales (...) que pueden ofrecer

complicaciones simultáneas en varias dimensiones, los significantes acústicos no disponen más que de la línea del tiempo; sus elementos se presentan una tras otro, forman una cadena».

Por el contrario, una cultura basada en el espacio, como la china, tiende a objetivar estas virtualidades, a expresarlas visualmente en el espacio. No estará de más que recordemos esto puesto que nuestro nuevo régimen de las imágenes los polos están cambiando y se producen trasvases entre los temporal y lo espacial que eran impensables anteriormente. Uno de estos movimientos tiende a objetivar lo que antes era simplemente virtual. Las técnicas hipertextuales, por ejemplo, ejecutan en la linealidad de los textos el mismo tipo de ruptura que nos proponen estos "versos paralelos".

Siguiendo con las descripciones de Ryckmans, vemos hasta qué punto la espacialización es drástica, y se asemeja a los fenómenos que nos empiezan a incumbir justo ahora en Occidente: «De uno a otro verso, no seguimos una secuencia lógica ni una progresión razonada; juntos ambos versos presentan un sincronismo de percepciones; en lugar del desarrollo lineal del discurso, encontramos aquí la espiral circular de dos imágenes contrastadas, entrelazadas, complementarias y simultáneas; contrariamente al modo discursivo que avanza y se despliega en el tiempo, el modo paralelo suspende el flujo temporal, y se encierra en sí mismo» (1998:134).

Ciertamente, esta descripción de los mecanismos del poema nos puede hacer pensar en la disposición de la caligrafía china, ya que como los caracteres de ésta, el poema también configura un marco unitario dentro del cual se establecen una serie de disposiciones, de "pinceladas", que organizan líneas de conexión entre las diferentes partes. Eisenstein había descubierto algo parecido en el *haiku* japonés: «Japón posee la forma más lacónica de poesía, el haiku (...) y el aún más temprano tanka (...) Los dos son poco más que jerogríficos transformados en frases. De tal manera que la mitad de sus cualidades se aprecian a través de su califrafía» (1964:30). El *haiku* es cómo una lista de visualidades que se interconectan para formar una pequeña escena-marco que las combina a todas ellas.

La separación entre escenario y escena, en los casos citados, puede que ya nos parezca suficientemente obvia a estas alturas. Las siguientes representaciones se superpone todos ellos a la superficie sobre la que se presentan: un carácter chino, es decir, ese conjunto de equilibrados gestos con un pincel y el marco en el

que estos gestos necesariamente se inscriben; las disposiciones espaciales de la poesía china; la disposición visual de la japonesa. Son fenómenos distintos de esa superficie, pero a la vez deben su visualidad a las características de la misma. En el caso de la caligrafía china, es necesario destacar la calidad absorbente del papel usado para la caligrafía, puesto que esto hace que el gesto que la compone deba tener una extraordinaria textura, ya que el más ligero toque del pincel, la mínima gota de tinta queda registrada inmediatamente, de forma indeleble e inmodificable. Esta intimidad entre el gesto productor y el soporte es tan sólo una de las muchas relaciones posibles entre uno y otro. En el caso de los poemas, el escenario, es decir, la página, no parece obrar una tan inmediata relación entre su materialidad y la virtualidad escénica, pero es porque la relación es mucho más ancestral y la conjunción entre ambos que eclipsa la diferencia se ha producido hace ya tanto tiempo que se ha olvidado. Cabe preguntarse si la nerviosa brevedad del *haiku* no proviene, en cierta medida, del soporte en el que se empezó a plasmar, fuera éste el que fuese. En cualquier caso, es evidente que el conjunto de versos que componen un *haiku*, así como la estructura que organiza un doble verso chino, delimitan en sí mismos un espacio de actuación que, como he dicho antes, es a la vez centrípeto y centrífugo, y que de todas formas se produce sobre la página, diferenciándose de los límites y la espacialidad que esta propone, aunque infraestructuralmente estos límites y esta espacialidad supongan una plataforma necesaria para la producción.

Empezamos, pues, a concretar la segunda diferenciación que he apuntado anteriormente: la que se produce entre la espacialidad de la escena y la del escenario, que anunciaba mucho más difícil de captar que la que separaba el escenario de la escena. Como sea que el escenario existe incluso cuando no hay una escena (cuando el teatro está vacío), pero no sucede igual a la inversa (siempre que se produce una escena, existe alrededor un escenario), la separación entre la escena, como entidad con sus propias reglas y manifestaciones (que en su origen pueden tener alguna relación estructural con el escenario que la contiene), y el escenario que impone sobre esa escena sus demarcaciones materiales, es sumamente compleja, pero no por ello imposible de delimitar.

Puesto que he hablado de una página como de algo capaz de ser a la vez escenario y escena, quizá convenga que, para seguir aclarando conceptos, utilice un ejemplo en el que esta relación se ve expuesta de manera diáfana. Me refiero

a las páginas del Talmud en cuya superficie el texto adquiere una disposición absolutamente distinta a la que sigue en nuestras páginas.

No se trata ahora de establecer ninguna genealogía de este impresionante libro judío, ni de efectuar ningún estudio sociológico o hermenéutico del mismo. Los interesados pueden consultar la fascinante exposición de Marc-Alain Ouaknin (1993), en la que se encuentra prácticamente todo lo que hay que saber sobre el mismo. Nos interesa, por el contrario, captar la especial disposición de la página y observar cuán diferente es de la nuestra actual, lo que nos hará observar que existe una diferencia (a veces crucial, a veces no tanto) entre la página y lo que se dispone sobre la misma, algo que hasta ahora (hasta el empleo de nuevas técnicas de diseño en la configuración de las revistas contemporáneas) nunca habíamos tenido en consideración.

Las páginas del Talmud tienen la característica principal de partir del centro, donde se encuentra la *Mischna*, e ir progresando radialmente hacia los márgenes. Esta progresión no es solamente espacial, sino también temporal. Las siguientes partes que rodean el centro originario han sido escritas en épocas distintas y suponen una "expansión" (literal y figurada a la vez) del texto central. De forma que la extensión temporal que nuestros textos expresan de izquierda a derecha mediante una línea que cubre zigzagueando la página[8], el Talmud lo expresa mediante "círculos" concéntricos que, como los anillos de los troncos de los árboles, marcan épocas muy distintas, suponen saltos históricos muy marcados, puesto que entre la Mischna y las distintas manifestaciones de la *Gemara* (los textos que la envuelven) hay siglos de diferencia.

Nuestros textos, por lo tanto, son mecanismos capaces de expresar, mediante la línea temporal, el constante deslizarse del presente. Escritor y lector, montados en el tobogán de la palabra, dejan, como en la vida real, el pasado atrás y tienen el futuro por delante, sin nunca alcanzarlo, puesto que cuando posan la vista en él, se ha convertido ya en presente. El texto en sí, su textura, no expresan ninguna diferenciación temporal. Podemos por lo tanto decir que el texto occidental, si bien es, como todas nuestra notaciones, una presunta espacialización del tiempo, en realidad, no es tal, puesto que sólo adquiere efectividad

8. Diré de pasada que la electrónica, al final del camino, ha recogido esta disposición para "leer" y producir de la misma forma la pantalla videográfica (la pantalla de televisión se compone mediante líneas que barren zigzagueantes su superficie). Es un ejemplo de cómo las disposiciones escenográficas se intercambian entre las distintas obras, así como es también un ejemplo del poder modelador que estas escenografías tienen, aunque a veces los travases se efectúen a nivel más tecnológico que dramatúrgico.

en el momento en que en el mismo se invierte tiempo, el de una lectura o, en el caso de la música, de una interpretación. Ese tiempo invertido por el lector o ejecutor es el que revive el texto y lo hace productivo, mientras que antes, sobre la página, estaba inerte.

No así las páginas del Talmud, en las que el tiempo se inscribe, se instala, en las que claramente se espacializa. Es posible, observando la página, apercibirse de las capas temporales. No es necesario recurrir a la lectura para experimentar el tiempo. Al contrario, la lectura, en principio, anula esta visión espacial del tiempo. De forma que, mientras en nuestros textos, la lectura es absolutamente necesaria para el funcionamiento de los mismos, en el Talmud (no entro en cuestiones de hermenéutica religiosa) es circunstancial. La página del Talmud tiene una presencia total que, en principio, es más importante que cada uno de los contenidos en particular, manifestados en el momento en que se leen, en que se interpretan. Por otra lado, la página del Talmud favorece los saltos espacio-temporales entre los siglos, lo que los expertos llaman la *conversación* que se establece entre los distintos rabinos que a lo largo del tiempo confeccionaron los diversos comentarios: «Dentro del Talmud el tiempo se anula cuando rabíes del siglo III, IV y V se dirigen a sus colegas de las primera y la segunda centuria, y son a su vez interpelados por otros rabíes (de un período que va) desde la Edad Media al siglo XIX»[9]. No es que el tiempo se anule, lo que se anula es la sucesión temporal tal como nosotros nos la representamos. Queda el tiempo inscrito en el espacio, experimentado de forma distinta, precisamente porque fue plasmado así por una cultura con una concepción menos dinámica y virtual de la duración que la que nosotros tenemos.

Las páginas, el substrato de papel, de uno de nuestros libros y las del Talmud son idénticas, forman parte de un mismo formato, el del libro (aunque al principio, el Talmud pudiera no tenerlo como contenedor), y sin embargo las disposiciones internas son muy distintas. El escenario es igual, pero cambia la escena. Y cada una de estas escenas tiene sus propias disposiciones escenográficas que, a la vez, expresan un determinado drama y exponen una peculiar disposición, una forma de entender el espacio y el tiempo. La escena es por lo tanto la expresión de un doble drama: el de la “anécdota”, circunstancial, y el de su genealogía, fundamental.

9. Arthur H. Samuelson: “Let My People Know”, *The Nation*, 30-4-90, p. 603-607.

Evidentemente, cada vez es más frecuente encontrar en nuestro ámbito cultural disposiciones sobre la página parecidas a las del Talmud. Además del citado diseño gráfico de determinadas revistas, quizá el ejemplo más representativo de este cambio sea el libro de Jacques Derrida, Glass (1981)[10]. Derrida nos empuja con su obra a escrutar su superficie, a dividir el texto en dos niveles, uno interno, colocado más allá del propio texto: el producto imaginario que éste produce mediante su desvanecimiento, su paulatina invisibilidad; el otro, externo, visual, generado por su constante ofrecimiento a la visión. Hasta qué punto estas dos "escenas", una virtual, la otra visual, serán capaces de interconectarse dependerá del grado en que la imagen mental que produce la lectura clásica pueda ser resultado de la constante visualización del texto y, con él, de alguno de los parámetros escenográficos (las diferentes columnas, los "pliegues" del texto, los saltos visuales, etc.). La pregunta fundamental puede ser formulada de la siguiente manera: ¿es posible una imagen mental producida no por un texto absolutamente transparente, sino por la combinación de transparencia y visibilidad? ¿Imagen y texto, sus mecanismos, pueden complementarse? Si fuera así, la nueva escena, la que propugno, surgiría de un contexto parecido a éste.

De todas formas, el problema es mucho más complejo, como lo demuestra la incidencia de las nuevas tecnologías. En una de las varias páginas de Internet que se relacionan con el Talmud[11], aparece la imagen de una de ellas, con la particularidad de que ésta se puede consultar haciendo uso del sistema hipertextual (lo cual implica una nueva escenificación de la misma). Y hace años que la revista norteamericana *Harper's* empezó a publicar una sección en la que el análisis de determinado documento (una carta, un formulario, el texto de una anuncio, etc.) se ofrecía de este modo, como una ramificación surgida del cuerpo principal. Se trataba de un simulacro de hipertexto (su esqueleto sin el poder de la digitalización de la imagen) que en principio convertía la página textual en una imagen y luego la desmembraba en una serie de canales significativos, en este caso inertes. El Talmud transferido a Internet (o para el caso, a cualquier programa electrónico) riza el rizo en esta dirección, puesto que este libro ya era en sí un pre-hipertexto. Cualquiera de sus páginas supone, ya lo hemos visto, una escena que representa el texto mediante una forma, escenográfica, determinada. Cualquier página de un libro ejerce esta función representativa, pero lo hace en

10. Otro ejemplo, menos espectacular, puede ser la novela de Roa Bastos *Hijo el hombre* (1960),

11. http://www.ucalgary.ca/~elsegal/TalmudPage.html (octubre 2008)

un segundo grado, mucho menos importante que la función primordial. En el Talmud esta función representativa, la escenográfica, es la más inmediata. Pero en el momento en que la página del Talmud se coloca sobre otro escenario, las características escenográficas del libro se desdoblan en dirección a las que permiten este nuevo escenario.

La "página" del ordenador, la pantalla[12], el nuevo formato, el nuevo escenario, tiene unas características particulares y diferenciales, como también las tenía el escenario a la italiana con respecto al isabelino o el libro con respecto a los antiguos volúmenes. En el escenario que configura la página del ordenador, el espacio es, en principio, discontinuo y relativo. Discontinuo porque puede dividirse "infinitamente" en compartimentos separados, ya que la contigüidad no significa homogeneidad. Relativo porque su configuración varía, amoldándose al usuario[13]. Sobre un escenario de este tipo pueden representarse distintas escenas que utilizarán para sus intereses escenográficos las características del mismo. Así la escena que el Talmud representaba sobre la página de papel se ve ligeramente modificada en la "página" del ordenador, donde algunas de sus características básicas se desarrollan hasta sus máximas posibilidades.

7. Arquitectura hipertextual

Nos encontramos, pues, ante la palpable necesidad de elaborar una teoría, e incluso una estética de estas unidades estructurales que no solamente afectan a la novela, aunque en ella hayamos encontrados, por una especie de operación de vaciado, el mejor ejemplo de esta necesidad. Todo ello nos remite al concepto de marco, al tiempo que espacializa la estructura literaria, extrae de la misma una serie de categorías visuales. Convierte la literatura en una especie de arquitectura.

12. A la pantalla del ordenador se le denomina página cuando corresponde a un "lugar" de Internet. Es decir, en Internet, se puede hablar de pantalla, página y lugar.

13. Este relativismo lo distingue del espacio absoluto de la perspectiva renacentista, confeccionado para un observador ideal que representaba a todos los observadores posibles, lo cual no es lo mismo que amoldarse al espectador/usuario. Esta "ductilidad" es, como veremos, una de las características del nuevo espacio.

Cuando aparecieron los primeros hipertextos este fenómeno arquitectónico quedó materializado en los mapas que los organizaban. El hipertexto se ha convertido luego en un lenguaje universal del ordenador y, como ocurre en estos casos en que una novedad se populariza, sus características revolucionarias han quedado ocultas por una sensación de normalidad. Sin embargo, los hipertextos, que en un primer momento fueron empleados en la rearticulación de obras literarias, suponían la visualización de la estructura de las mismas. No se trataba sólo de que se rompía su linealidad al permitir el salto de una parte de la obra a la otras, sino que estos saltos ponían de manifiesto la existencia de un hiperespacio que se extendía por entre los elementos lingüísticos, las palabras, la frases, los capítulos, que antes habían permanecido estrictamente unidos y, por lo tanto, no permitían ver esa espacio que, sin embargo, existía como espacio imaginario, como espacio de un marco latente en el que se incluía el universo de la obra.

Muchas veces el propio texto permite la confección de un determinado mapa de mismo, mientras que en otros casos, es el mapa inicial el que da lugar a la estructura del relato. Un famoso poema de John Donne (1572-1631), titulado originariamente "La Corona", nos ilustra sobre esta peculiar dialéctica. El poema está dividido en siete apartados, el último verso de cada uno de los cuales se repite al inicio del siguiente, hasta que el verso postrero del poema coincide con el que lo inicia en el primer segmento. Este peculiar entramado tiene una implicación visual que sería obvia, incluso si el título de la obra no la hubiera anunciado: el texto confecciona una verdadera corona, en la cual los engarces corresponden a cada una de las partes del poema. Ahora bien, aunque desde el punto de vista del lector, la metáfora de la corona no surja más que a través de la operación metonímica de la lectura, la verdad es que la metáfora se encontraba ya en la mente de Donne antes de empezar la versificación, y que en realidad fue la estructura visual de esta metáfora la que indujo la operación textual.

He aquí la posición de la imagen en las nuevas operaciones multimediáticas, una posición que le lleva a configurar metáforas que engloben tanto la estructura del texto (o de un conjunto de textos, imágenes, sonidos, etc.) como su operatividad, su posibilidad, digamos, de lectura. Ya he mencionado antes la disposición de algunas páginas de Internet a desplegar no sólo una estructura visual vistosa, sino también una organización metafórica que informa inmediatamente al visitante, tanto sobre contenido del lugar como de las diferentes vías de relación con el mismo.

El ejemplo más clásico de este tipo de operaciones nos lo ofrece la consabida imagen-metáfora de la mesa de despacho (desktop), que a la vez que nos indica el tipo de actividades que permite el entorno (las típicas de un despacho), nos informa visualmente, mediante las imágenes icónicas correspondientes, sobre cada una de estas operaciones, así como el modo de activarlas (una máquina de escribir para el procesador de textos, un teléfono para el módem, un archivador para la base de datos, etc.). Así podemos pensar en una edición hipertextual de, pongamos por caso, "La Divina Comedia" de Dante que puede estar organizada mediante apartados que presenten en primera instancia la apariencia de determinadas ilustraciones de la obra. Solo que en este caso, estas ilustraciones no serán inertes, sino que tendrán toda la operatividad que se ha señalado. Implicarán en su estructura un verdadero conocimiento de la disposición del texto, cuando no, en ciertos casos, incluso de su contenido.

La operación tampoco se agota en los mapas, sino que puede ampliarse a imágenes de índole más simbólica, cuya relación con el texto "representado" suponga un determinado grado de creatividad por parte del lector. Así, de esta forma, una estructura hipertextual (ya lo sea de origen o por posterior adaptación), puede presentársele a este lector bajo diferentes aspectos, según el cúmulo de relaciones que se escoja para explorarla. Y esta constelación dará paso a una determinada imagen globalizadora, una metáfora o un símbolo, que irá cambiando según varíen las estrategias textuales, con lo que el mismo texto se presentará al lector bajo distintos rostros. Estos aspectos, objetivados en la imagen correspondiente, podrán a su vez combinarse visualmente entre sí, de forma que se vayan estableciendo, primero a nivel visual, determinadas interacciones que luego tendrán consecuencias en la organización y presentación del texto. Las diferentes lecturas del mismo, quedarán así no tan solo personalizadas, sino incluso plasmadas visualmente, dando paso pues a un nuevo nivel de creación que se superpondrá al original. Básicamente, la operación podría equipararse a la que realizaría el lector de una novela al que se le suministrasen determinados planos de la adaptación cinematográfica de la misma para que los combinara a su gusto, y que de esta combinación surgieran formas distintas de relacionarse con el texto de la obra. Sólo que en el caso del hipertexto las operaciones quedarían inscritas en las imágenes resultantes y permitirían nuevas operatividades con las mismas.

Algunas experimentaciones narrativas contemporáneas ya facilitan enormemente esta operatividad metaestructural. Así por ejemplo, la obra de Italo

Calvino, "El castillo de los destinos cruzados" (1969), parte de la disposición de las cartas del Tarot. Evidentemente, el texto, en forma de libro, no permite más que una sola lectura, por mucho que ésta pretenda apartarse en principio de las disposiciones lineales. Ahora bien, en el momento en que el texto, mediante el ordenador, adquiera propiedades hipertextuales, las cartas del Tarot, que en el libro original apenas si consiguen ser algo más que ilustraciones, podrán obtener toda su operatividad metafórica y la disposición textual se pondrá a sus órdenes para cuantas combinaciones procure la imaginación del lector, enlazada así dialécticamente con la del mismo autor.

Este interés de determinados autores literarios por romper la estructura clásica del texto es un síntoma, como he dicho, de la creciente tendencia hacia la espacialización del mismo que la importancia de la imagen en nuestra cultura ha venido generando. El tipo de gestión del conocimiento, la digamos racionalidad, que esta espacialización supone es distinta de la que ha venido propiciando el paradigma lingüístico. Se puede afirmar que este texto ha sido garante de la razón, mientras que las operaciones de la imagen están más cerca de lo que se considera irracional, ya que se efectúan en el brumoso territorio de las emociones. De todas formas, el estudio de las posibilidades que ofrecen los sistemas hipertextuales y su relación con la imagen pueden hacer que esta supuesta irracionalidad se trueque en favor de una potenciación de la razón clásica.

De todas formas, vemos cómo el concepto de marco, que tenía una equivalencia material muy estricta en la pintura, se ha ido difuminando para pasar a convertirse en algo virtual, cuando no conceptual: una forma mental que se aplica inconscientemente. La fluidez de las articulaciones visuales contemporáneas, que se inicia con el cinematógrafo (y antes, con los juguetes ópticos que le anteceden), propicia una desmaterialización similar del marco, de la misma manera que el espacio propiamente dicho de desmaterializa también al estar profundamente mezclado con el movimiento y con el tiempo.

8. Marco, cuerpo, mirada

El marco puede entenderse también como una forma de representar materialmente la mirada, como una alegoría de la misma. Pero, en realidad, el marco

no encuadra la mirada del espectador, sino la del artista. Lo que si hace es situar el cuerpo de aquel ante el cuadro: configura las coordenadas que construyen la posición del cuerpo del espectador (aparte de configurar también sus parámetros simbólicos). Existe por lo tanto una íntima relación entre el marco y el cuerpo.

Pero como la visión está unida al cuerpo, el marco es una forma de fijar el cuerpo a través de la mirada: una forma de encuadrar el cuerpo a través del objeto que encuadra la imagen. Este fenómeno es muy claro cuando nos situamos ante un espejo. Éste enmarca la imagen de nuestro cuerpo dentro de un marco que nos indica dónde debemos mirar: dentro del espejo y no fuera. La imagen no actúa estrictamente como un espejo, porque no es nuestro cuerpo lo que vemos en su superficie, pero el marco sé que cumple esa función que tiene en el espejo: simbólicamente expresa nuestra presencia ante esa imagen, presencia compuesta de un cuerpo-mirada aferrada al marco.

Por otro lado, cabe recordar aquí los citados estudios de Edward Hall sobre el concepto de proxemia que estudia los efectos sociales de la territorialización: «los individuos pertenecientes a culturas distintas no solamente hablan lenguas distintas sino que, lo que es más importante, habitan mundos sensoriales distintas» (1971:15). Estas diversas sensibilidades conllevan experiencias diferentes del espacio que se concretan en diversas actuaciones, tanto a nivel social como personal. El urbanismo, la arquitectura y la decoración muestran los trazos de los valores proxémicos. Y a nivel de los individuos, estos valores se concretan en una especie de marco virtual que los rodea y delimita su espacio de relación con los demás y con el entorno. Se trata de un marco que se hace visible a través de la conducta y que por consiguiente tiene una efectividad material tan intensa como si hubiera realmente un marco alrededor del cuerpo de los individuos. A partir de esta idea, Hall establece una valoración del espacio, según cómo es experimentado, lo cual da lugar a una serie de distancias sociales: distancia íntima, distancia personal, distancia social y distancia pública. (1971:147). Cada una de estas distancias crea un marco que tiene distintos efectos psicológicos y, en general, la estructura da lugar a un determinado paisaje social que varía de acuerdo a los cómo se experimentan esas distancias y cómo se evalúa la relación entre ellas.

Capítulo V

La representación del espacio y el tiempo en la imagen

No sé si un filósofo ha soñado alguna vez con una sociedad para la distribución de la Realidad sensible a domicilio
Paul Valery

Esa melancolía que nace del tiempo cosificado
Carlos Gurmendez

Blanca Muñoz, en su estudio sobre la vigencia de la Teoría Crítica, hace unos años aún separaba la cultura de la expresión de una previsible cultura de la reflexión: consideraba que había síntomas del paso de una cultura a la otra (2000: 15). De ser así, el fenómeno podría resultar paradójico, pues todo parece indicar que la capacidad y la voluntad de pensar disminuyen por doquier ante una imparable efervescencia de la acción práctica. El cine norteamericano, sobre todo, nos ha acostumbrado a esta cultura de la acción, quizá porque resulta más visualmente explícito, y más *espectacular*, ver a un hombre dar un puñetazo que contemplarle sumido en la reflexión, pero también porque este cine expresa una cultura eminentemente práctica que se ha expandido por el mundo al abrigo del éxito y la eficacia de las tecnociencias. Decía Flusser que el hecho de que, en la lengua inglesa, una palabra puede fungir a la vez de nombre y de verbo (se refería precisamente a la palabra *design*, diseño) mostraba muy claramente el espíritu de esta lengua (2002:23), indicando con ello que, en la misma, ser y hacer era prácticamente equiparable. ¿No es esa la cultura que ha creado las sofisticadas tecnologías contemporáneas que, como el ordenador, ponen en estrecha relación la mente y el cuerpo? ¿Y no surgen esas tecnologías

de la maquinaria absolutamente pragmática del complejo militar-industrial estadounidense? Todo ello nos tiene que poner sobre aviso de la complejidad de los productos culturales, así como de la propia cultura que los produce: todo ello no se mueve unidireccionalmente, sino a través de procesos paradójicos. Lo cual es especialmente cierto en la era actual del llamado capitalismo tardío, en la cual, según decía Guy Debord, las imágenes son cristalizaciones del capital llevado a un determinado grado de acumulación.

Sea como fuere, tanto la acción como la reflexión se sustentan en las coordenadas espaciotemporales: mediante la acción -la praxis-, un espacio material se ve modificado en el tiempo; la reflexión, por su parte, supone el desarrollo temporal de unas ideas que representan situaciones espaciales. A este nivel, son dos fases de una misma esfera, con los polos cambiados: pensar supone mover representaciones espaciales en el tiempo; actuar significa mover representaciones temporales en el espacio. En la reflexión, el tiempo es el sustrato y el espacio la idea, mientras que, en la praxis, el espacio es el sustrato y el tiempo, si bien no puede considerarse exactamente una idea, sí que es un concepto de la propia acción como potencia modificadora. Por eso podemos equiparar una teoría y una máquina: una teoría, mueve ideas en el tiempo; la máquina las mueve en el espacio. Lo cual podría llevarnos a la conclusión de que praxis y reflexión son perfectamente equiparables y que, por lo tanto, conducen a idénticos resultados: nada perderíamos, si Blanca Muñoz no estuviera en lo cierto y en lugar de cambiar la expresión por la reflexión, la dejáramos atrás por una cultura de la praxis, como todo parecería indicar. Pero hay un elemento que queda fuera de la ecuación cuando pasamos de pensar con las ideas a pensar con los objetos: se trata de la introspección, que queda eliminada y con ella el espacio íntimo. En consecuencia, el sujeto desaparece del horizonte y nos quedamos con un simple gobierno de las cosas, como había vaticinado Marx o como implica Slavoj Zizek cuando dice que «ellos ya no creen pero las cosas creen por ellos»

Lo cierto es que, hoy en día, ya es prácticamente imposible construir objetos artísticos, sin al mismo tiempo reflexionar sobre el proceso de construcción, como lo atestigua el arte contemporáneo por un lado y, en especial, ese apartado nuevo de la *post-expresión* que se denomina arte electrónico o *Web-Art* en el que

la simbiosis entre arte y tecnología es tan profunda que cualquier movimiento que se efectúe en este ámbito es a la vez expresión y reflexión sobre el medio. Recordemos que éste fue uno de los requisitos de la modernidad que finalmente, después de fundamentar el trabajo de las vanguardias durante gran parte del siglo XX, se ha convertido ahora en un dispositivo tradicional: no sólo no hay expresión sin reflexión, sino que además la propia reflexión es la forma primordial de la expresión contemporánea desde la arquitectura al documental, aunque el fenómeno también se da, de alguna u otra manera, en medios no directamente artísticos, sino comunicativos, como la televisión o el diseño[1]. Si en los últimos tiempos de la cultura de la expresión -cuando ésta había derivado ya hacia su correlato científico, la comunicación-, no dejaba de ser urgente la tarea de replantearse las cuestiones relacionadas con uno de los instrumentos más importante que esa cultura expresiva poseía -la forma en todas sus variantes-, ahora que nos encontramos inmersos en un nuevo paisaje fenomenológico en el que los dispositivos formales puede ser además instrumentos de reflexión, todavía se hace más necesario reformular lo que sobre esta fenomenología creíamos sabido de una vez por todas, después de tanto años de historia del arte.

Prefiero referirme en este capítulo al concepto de forma y no al más específico y tradicional de imagen, que hemos venido utilizando, porque creo que uno de los síntomas más claros del cambio mencionado es el hecho de que, cada vez más, el concepto de imagen resulta insuficiente para contener toda la fenomenología que el paradigma de la reflexión está inyectando en el campo de lo visual. Ahora es necesario dar un paso más y entender que, de la misma manera que al hablar de la expresión lingüística (y por tanto de pensamiento "racional"), podemos recurrir a una formalización de esa expresión, de tipo primordialmente retórico, que determina los procesos de actualización del habla o la escritura[2], también la imagen es un producto del trabajo de, y con, las formas que anteceden, vía el imaginario, la confección concreta de las imágenes. No es necesario concebir estas formas en el sentido kantiano, ni mucho menos en un

1. Nos llevaría quizá demasiado lejos fundamentar el postulado de que en la televisión generalista o en el diseño existe también un factor autorreflexivo. Baste decir que, a veces, este factor no es tan explícito como en el arte propiamente dicho, sino que se destila de aspectos retóricos, como por ejemplo la ironía o la parodia, que ahora están mucho más presentes en todas partes.

2. Sobre esto, obviamente, hay mucho que hablar y se ha hablado mucho. Pero no podemos encarar aquí estos problemas, no sólo porque se trata de un campo excesivamente amplio, sino porque éste podría, en principio, considerarse antitético con respecto al que estoy pretendiendo establecer, aunque ambos se refieran no obstante a las formas retóricas.

sentido platónico, sino que hay que hacerlo de una manera más pragmática: son simplemente materiales de trabajo cuya existencia real está representada, entre otras cosas, por el archivo fotográfico y cinematográfico que la humanidad ha acumulado durante dos siglos. Si, como creía Pasolini, la realidad es un almacén de signos, se hace necesario tener en cuenta que el archivo foto y cinematográfico aquilatado hasta ahora, y a través del que se posee un importante testimonio visual de gran parte de la memoria humana de los dos últimos siglos, supone, por el contrario, no un almacén de signos, sino de símbolos, en un amplio sentido de la palabra: es decir, un depósito de imágenes simbolizadas por el imaginario. Ello implica también la necesidad de considerar que, por lo tanto, todo este tiempo no nos hemos dedicado simplemente a la reproducción –o a la copia o transmisión- de esos signos reales, sino que estos han sido procesados a través del imaginario social, del que ellos mismos son la prueba fundamental de su existencia y funcionamiento. Lo mismo sucede con nuestros recuerdos almacenados en la memoria, que están siendo procesados constantemente, de manera que, cada vez que los actualizamos rememorándolos, modificamos su estructura. Es decir que cada vez los hacemos más nuestros y los alejamos más del objeto que los originó.

Para Pasolini, el primer lenguaje humano era el de la acción del cuerpo en la realidad, de manera que el cine (como uno de los medios de procesamiento de las imágenes) se convertía, al capturar sobre el celuloide las acciones entendidas como el *habla* del cuerpo, en lo que podía considerarse la *lengua escrita* de lo real. El poeta y cineasta italiano establecía así una separación en el ámbito de lo visual parecida a la que en la lingüística existe entre el habla y la lengua: una, entendida como expresión o acción directa, la otra como reconstrucción retardada, reflexiva, imaginaria de aquella[3]. Ello le permitía salir al paso del impedimento, señalado por Metz y Eco, que se interponía en la posibilidad de que el cine fuera una lengua, a saber, la falta de una doble articulación. Hoy no nos interesa tanto esta disputa en la que Pasolini erraba en las conclusio- nes, aunque acertaba de pleno en la fenomenología. Hoy estamos de acuerdo, con Metz y Eco, en que las imágenes, fijas o en movimiento, no constituyen lenguajes, sino, en todo caso, discursos –son discursivas en cuanto que forman constelaciones significativas-, pero en cambio nos interesa enormemente la idea

3. Por cuestiones prácticas, no contemplo aquí el hecho de que el habla es también expresión secundaria de una estructuración lingüística establecida de antemano, sino que me limito a señalar que en una hay un componente autorreflexivo y en la otra no.

Pasoliniana de las dos articulaciones de la imagen, una en lo real, la otra en lo imaginario, ya que este último concepto es esencial para comprender los nuevos fenómenos de lo visible. Según Taylor (2004), el imaginario social es «algo mucho más amplio y profundo que las construcciones intelectuales que pueden elaborar las personas cuando reflexionan sobre la realidad social de un modo distanciado». La existencia de este imaginario materializado y archivado es uno de los fenómenos más importantes de nuestra cultura, desde el punto de vista antropológico, social, estético y psicológico. Y, sin embargo, su influencia no se ha materializado hasta que hemos podido comprobar que nuestra capacidad expresiva se transformaba en reflexiva. Si uno contempla sin prejuicios el arte contemporáneo, posmoderno, tan denostado e incomprendido, se dará cuenta de que prácticamente todo él se asienta sobre este impulso reflexivo (que puede ser catalogado también de político –Baqué, 2206), y que sólo a través de esta perspectiva puede ser realmente comprendido y comparado con el arte de otras épocas.

Ahora bien, a pesar de estos cambios de concepción, los dos conceptos básicos en el terreno de la reflexión visual siguen siendo el tiempo y el espacio, como lo han sido también en el de la expresión. Estos dos conceptos se refieren, según Kant, a formas trascendentales que organizan nuestra percepción de la realidad[4] y, por lo tanto, resultan en gran medida ineludibles, a pesar de que, en los nuevos territorios que ahora surcamos, el fundamentalismo de los mismos se haya resquebrajado. En otras palabras, no podemos escapar a estas coordenadas, son una prisión ontológica, pero podemos trabajar en su interior desmontando muchas de las premisas que tanto en el mundo kantiano como en el newtoniano parecían intocables. No considero, sin embargo, necesario entrar en este debate filosófico para aceptar esos conceptos como punto de partida del estudio de la fenomenología de la imagen, incluso en sus transformaciones actuales: su naturaleza apriorística se agota en la constatación de su sustancialidad práctica. Por lo demás, tiempo y espacio pueden y deben considerarse ámbitos de trabajo, dispositivos básicos de creación de formas[5], es decir, de retóricas visuales, así

4. La mejor introducción a la aplicación de esta perspectiva al estudio de los productos culturales sigue siendo el libro de Stephen Kern (1983).

5. Habría que ver si esto no los reconvierte, de alguna manera, en kantianos, lo cual obligaría, en todo caso, a una relectura de Kant a la luz de un nuevo neokantismo, impulsado por la visualización de la cultura. Pero yo considero que el hecho de que la comprensión de estos conceptos esté sometida a cambios históricos rebaja mucho su posible kantismo.

como regiones en sí mismas explorables y susceptibles de transformación. No me referiré, porque resulta un tópico, a las modificaciones que la física cuántica ha introducido en nuestro concepto del espacio y el tiempo desde hace casi un siglo, pero sí quisiera resaltar la ampliación fenomenológica que, en su momento, supuso la invención del cinematógrafo, ampliación que no ha cesado desde entonces hasta la actualidad con la llegada de la imagen digital. Todos estos nuevos dispositivos han constituido nuevas formas de entender el espacio y el tiempo, y sobre todo han consolidado formalmente el concepto contemporáneo de continuo espacio-temporal, que en sí mismo constituye una novedad con respecto al paradigma kantiano-newtoniano.

1. Pensamiento visual

La posibilidad de un pensamiento visual, que desde distintas perspectivas apuntan Rudolf Arnheim (1971), Pierre Lévy (1990) y Ron Burnett (2004), entre otros, pasa por comprender la función que el tiempo y el espacio cumplen en las representaciones, así como por asimilar el hecho de que la morfología de éstas puede variar a partir de este conocimiento. Pasa también por comprender que hemos dejado atrás la época en la que todo giraba en torno al eje lingüístico y era imperativo preguntarse si un medio –el cine, la televisión, etc.- eran o no un lenguaje, como antesala para determinar si podían o no articular significados. De lo que se trata ahora es, por el contrario, de delimitar las posibilidades de una comunicación discursiva que se desarrolle precisamente de manera no lingüística o, para ponerlo en palabras de González Requena, sin que existan «signos preexistentes a su articulación discursiva, algo que sólo en el lenguaje verbal resulta posible (1995:12). Para comprender el funcionamiento de este tipo de discurso, es necesario recurrir a los fundamentos espacio temporales, puesto que es a través de la articulación de los mismos que se desarrolla su actividad, especialmente cuando, como ahora, tiempo y espacio nos revelan su esencial carácter complejo.

Durante la cultura de la expresión, la pintura, que ejercía de medio dominante de la expresividad visual, también administraba y era administrada por el tiempo y el espacio: el pintor trabajaba con ellos, pero sobre todo trabajaba

en ellos. Es aquí que el concepto de forma se convierte en significativo. Genette indica que «lo que hace de la pintura un arte del espacio no es que nos ofrezca una representación de la extensión, sino que esta representación se nos presenta ella misma en la extensión, en una extensión que no es específicamente la suya» (1969:44). Ni que decir tiene que la intuición de Genette pertenece ya a la era de la reflexión, puesto que si bien es cierto que el pintor clásico, al pintar, representa un espacio sobre otro espacio distinto (por ejemplo, un paisaje sobre la superficie de una tela), la diferencia con la situación post-clásica actual reside en el hecho de que, mientras el pintor clásico no era plenamente consciente de esa dualidad espacial o, en todo caso, no veía la manera de utilizar ese conocimiento en la propia representación, en la actualidad, todos los artistas han convertido esta condición dialéctica del espacio en un dispositivo técnico más de su trabajo. Y lo mismo ocurre con el tiempo: la mayoría de cineastas clási- cos han trabajado con el tiempo, expresado a través del movimiento producido técnicamente, pero sólo algunos, muy pocos, han intuido que el tiempo en sí mismo podía ser un material de trabajo. Es en el momento en que estos dos conceptos, tiempo y espacio (y su amalgama, el espacio-tiempo) se convierten en operativos, por haberse tomado conciencia de ellos, que se empieza a trabajar realmente con la forma en las imágenes. Precisamente por ello, Tarkovski consideraba que la tarea cinematográfica era como esculpir en el tiempo (1991): no hay mejor forma de resumir la síntesis espacio-temporal moderna que esta apelación del director ruso a la materialidad del tiempo y a la fluidez del espacio. En la arquitectura, el fenómeno se nuestra aún de manera más clara: «el arte del espacio por excelencia, la arquitectura, no habla del espacio (como lo hace la literatura): sería más exacto decir que hace hablar al espacio, el cual se expresa, pues, a través de la arquitectura, al tiempo que (en la medida en que todo arte se encamina esencialmente a organizar su propia representación) ese mismo espacio habla también de la arquitectura» (Genette, 1969:44)[6]. Hacer hablar al espacio y al tiempo a través de la representación, de manera que estos también hablen a la vez de ella, es una de las características de la cultura de la reflexión, cuyos prolegómenos coinciden con el denominado posmodernismo, que se define precisamente por una crisis en la concepción tradicional del espacio y el tiempo como certeramente indican tanto Fredric Jameson, (1991) como David Harvey (1990).

6. Mi traducción, un tanto libre en favor de la claridad, del párrafo original de Genette.

Una vez constatada la actualidad de estas transformaciones, que serían equivalentes a las que convirtieron el lenguaje en escritura y llevaron el fenómeno al punto en que, finalmente, se tomó conciencia de que era la escritura la que albergaba, la que daba forma, al lenguaje y no a la inversa: es decir el proceso de rectificación del tradicional logocentrismo de nuestra cultura (Derrida,2003)[7], podemos volver a la imagen para descifrar qué cambios experimenta la misma en la nueva situación, una situación en la que entendemos que es la *escritura visual*, las transformaciones discursivas de las imágenes en movimiento, las que dan lugar, en última instancia, a categorías *lingüísticas* (semióticas) que, por lo tanto, nunca pueden estabilizarse realmente más que el ámbito también fluido de un imaginario social en continua transformación.

En principio, de las imágenes, tanto clásicas como contemporáneas, debe destacarse su proverbial exterioridad, su concentración en una superficie -sede muchas veces de una operación ilusionista que enmascara incluso la presencia de esa superficie-, la cual ha de descomponerse en una serie de dimensiones que no sólo incluyen la longitud y la altura (coordenadas de su condición materialmente bidimensional), sino también la profundidad. Pero esta profundidad hay que considerarla en dos direcciones, cada una de ellas a su vez desdoblada: hacia el fondo objetivo de la imagen y hacia su interior conceptual; hacia su exterior objetivo y hacia el espectador (o, en las nuevas imágenes interactivas, el usuario)[8]. Esta condición a la vez tridimensional y radial de las imágenes la detectó Deleuze en el cine de la modernidad y le dio en nombre de imágenes-cristal (1987:105). A la parte material de este ámbito extendido, es decir, a la constatación de una verdadera tridimensionalidad que se presenta con sus elementos desgajados pero que en la Realidad Virtual vuelven a unirse para reactuar un espacio absolutista, hay que añadirle una contrapartida fundamental: los fueras de campo, que rompen la posibilidad de este absolutismo, incluso en la Realidad Virtual. A todo ello, se añade la dimensión red que conecta diversas

7. En el caso de la imagen, o de la cultura de la imagen, debemos entender que los “lenguajes de la imagen”, sean cuales sean, están comprendidos dentro de la “escritura de la imagen”, de las formas visuales que la constituyen. Pero no hablemos más de lenguajes de la imagen, hablemos de discursos de la imagen, de reflexiones visuales o audiovisuales.

8. La explicación de las características de este doble eje objetivo/subjetivo requeriría más espacio del que le podemos dedicar aquí. Pero baste recordar dos cosas fundamentales: una, el hecho de que los surrealistas hablaban de un subconsciente de la imagen (sobre el que volveremos luego) (Wright, 1990), y otra, que determinadas tecnologías actuales, como el vídeo, el zoom, la digitalización, permiten una inmersión hacia el interior formal de la imagen, para descubrir en ella microestructuras de indudable interés.

imágenes para formar ecologías visuales (figura 1)[9]. Vemos que aparecen, pues, dos niveles básicos en la fenomenología actual de la imagen: uno material/objetivo, otro virtual/subjetivo. La novedad esencial es que estos niveles, así como los elementos que los forman, no componen unidades consolidadas, sino que pueden intercambiar sus posiciones continuamente, dando lugar a nuevas prioridades y, en consecuencia, a nuevos significados. Por ejemplo, aquello que pertenece a la subjetividad de la imagen puede transformarse en elemento objetivo o puede dejar un trazo en esta objetividad, de la misma manera que esta objetividad impregna el imaginario de quien contempla o usa la imagen. No puede, por lo tanto, establecerse una separación muy clara entre lo que está implícito o lo que está explicitó en las imágenes, tanto en la nuevas imágenes como en el replanteamiento de las anteriores.

Pero a esta configuración operativa de las imágenes les falta un elemento fundamental, el tiempo, para estar completa. Las imágenes, como formas globales o como partes de estas formas, o incluso como redes, están afectadas por una duración, en diferentes grados. Además, se ocupan, también de distintas maneras, del tiempo. El tiempo, por su parte, también se ocupa de ellas, como veremos. De todas maneras, la disolución de la unidad fundamental de la imagen, su dispersión en factores y conexiones, implica ya una dimensión temporal, puesto que la correcta comprensión de lo visible no puede ser de esta manera unitaria o inmediata, sino que debe prolongarse a través la duración que sustenta el más mínimo ejercicio hermenéutico.

Me he estado refiriendo a las imágenes de una manera muy general. Ello es debido a que, en el presente estado de la cuestión, no es posible discriminar entre tipos y géneros de imágenes, no es posible establecer categorías a priori que determinen acercamientos especializados a cada una de ellas. Por el contrario, es imprescindible entender el fenómeno de la imagen en su totalidad: hay que hablar de una cultura visual, así como de una visibilidad cultural en la que las imágenes serían entonces la representación de lo visible, de las estrategias de lo visible como he mencionado anteriormente. Y hay que trabajar con formas visuales que pueden desplazarse de un tipo de imagen a otra, que pueden pensarse al margen de una imagen concreta o de un tipo de imagen específico, sin

9. Como ejemplo de esta amplificación de la fenomenología espacial de la imagen, véase la siguiente web dedicada a la obra de Jasper Johns "Perilous Night" (1982): http://www.nga.gov/feature/artnation/johns/ o el libro de Juan Antonio Ramírez (1993).

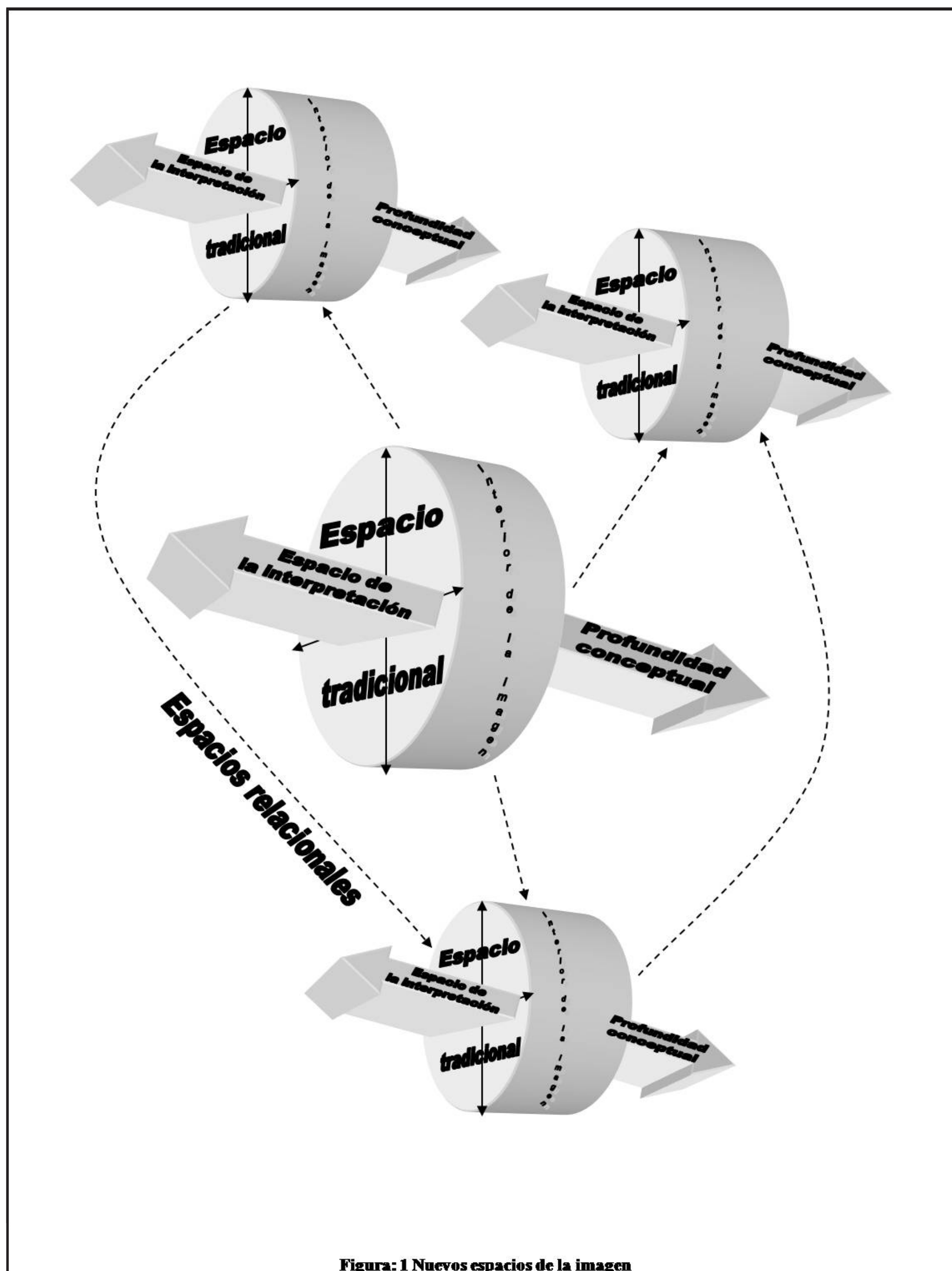


Figura: 1 Nuevos espacios de la imagen

que ello quiera decir que esas formas existan más allá de la concreción de una representación visual determinada.

Entendida la fenomenología visual de esta manera, enriquecida por esta condición compleja, tenemos a la imagen preparada para enfrentarse a los nuevos retos comunicativos, en los que se mezcla expresión, reflexión y conocimiento.

2. El tiempo y el espacio, de la reproducción al concepto

La historia tradicional nos informa de que el tiempo se representa adecuadamente en la imagen en el momento en que esta adquiere movimiento, es decir, básicamente con la invención del cinematógrafo a finales del siglo XIX. Esta visión un tanto simplista, que parte de un planteamiento teleológico de la historia de la representación, se ha visto corregida ligeramente en los últimos años a causa del interés suscitado por los denominados juguetes ópticos, cuyo desarrollo constituye una verdadera genealogía técnica de la imagen en movimiento que se remonta hasta el siglo XVIII, por lo menos (Mannoni, 1995). Pero a pesar de la ampliación del campo epistemológico que supone introducir estos artilugios en la historia de la representación del tiempo en la imagen, el problema subsiste, debido a una serie de falsas concepciones referidas a la fenomenología de la misma.

En primer lugar, no debería considerarse que la representación del tiempo supone una etapa en la evolución de la imagen que se alcanza en el momento en que una determinada cultura adquiere el nivel técnico adecuado. Es éste un viejo problema, escenificado especialmente en torno a la perspectiva pictórica (Panofsky, 1973) y que gira alrededor de los conceptos de *descubrimiento* o *invención* con los que se puede calificar, según las preferencias teóricas, los momentos de la historia de las ideas. La pregunta que se suscita en este ámbito es del tipo siguiente: ¿la perspectiva fue un descubrimiento o una invención? Los partidarios del construccionismo social dirán que fue una invención destinada a plasmar unas determinadas ideas históricamente determinadas sobre el espacio y el tiempo. Los historiadores clásicos, y no pocos científicos, afirmarán por el contrario que se trata de un descubrimiento más en el largo proceso hacia la conquista de un realismo acorde con una realidad inmutable. Puede que ambas

posiciones tengan razón, dependiendo de la amplitud de los enfoques temporales que se escojan: a largo plazo, no hay progreso, sino cambios de perspectiva y por tanto invenciones; a corto plazo, sin embargo, se pueden producir acomodaciones progresivas a una idea determinada. Pero, en cualquier caso, debemos tener en cuenta que considerar que la imaginación, y su correlato práctico, se transforma sustancialmente siguiendo una evolución progresiva, impide comprender el potencial de cada uno de los pliegues del imaginario que dan lugar a la impresión de desarrollo, puesto que la esencia del progreso es quemar etapas y, por lo tanto, al promulgar lo nuevo, siempre se va en detrimento de lo anterior, que se expulsa del ámbito de lo real. Es mucho más acertado, y también más productivo, prestar atención a todas las manifestaciones de una idea, puesto que cada una de estas manifestaciones supone una faceta de lo que no es más que una posibilidad múltiple. Esto que es bueno para la concepción del espacio, lo es también para la del tiempo, sólo que, en este caso, el declive de su noción clásica, y por tanto su conceptualización, es mucho más reciente. En realidad, todas las culturas, en sus diferentes momentos, han pretendido representar visualmente los fenómenos temporales, más que nada porque espacio y tiempo van intrínsecamente unidos y no es posible invocar uno sin que acuda aunque sea la sombra del otro, pero también porque siempre ha existido la voluntad de hacer presente la comprensión de lo temporal en sus distintas concepciones e intensidades. Pero, en realidad, no ha sido hasta finales del siglo XIX que hemos visto proliferar formas distintas de concebir el tiempo. Y aquí vemos con claridad, puesto que el tiempo es abstracto y pretender representarlo significa ya una heterodoxia, cómo es mucho más productiva la idea de invención que la de descubrimiento. Ha sido mucho más fácil, para nuestra cultura, pensar en un aprendizaje progresivo que conduce a la copia perfecta de las coordenadas de lo real que no considerar esta acumulación de experiencias para representar un tiempo *realista*. Al contrario, lo cierto es que la entrada del tiempo en el marco de la representación espacial clásica no ha supuesto otra cosa que la bancarrota de la misma.

La representación temporal no debe confundirse tampoco con la reproducción del movimiento, aunque de alguna manera ambas vayan unidas: es decir, que el hecho de que cuando se representa o se reproduce el movimiento se está también aludiendo al tiempo, no debe llevarnos a creer que sólo así se pueda representar éste. La reproducción del movimiento es muy reciente, en cambio

su representación es tan antigua como la misma representación del espacio (Hollander, 1989). El movimiento expresado a través de imágenes fijas, desde Altamira hasta los futuristas, tiene dos facetas: una, la voluntad de articular una dimensión real: las cosas se mueven; la otra, el deseo de expresar su duración, el hecho de que su acontecer no se agota en un instante, sino que permanece o se desarrolla temporalmente. El primer concepto es muy concreto, el segundo es más abstracto. Los dos son, no obstante, peldaños que nos conducen a la representación del tiempo como concepto, que no ocurre hasta muy tarde, justo cuando la imagen en movimiento se aposenta como nuevo fenómeno. Pero esta coincidencia no nos debe llevar a confundir ambas formas. Tampoco debemos pensar que la aparición tardía del concepto de tiempo en las representaciones se deba, como he dicho, a una simple cuestión de desarrollo histórico. Se trata, por el contrario, de un asunto de matiz: en otros momentos, no se ha sido sensible a la conceptualización del tiempo, pero en cambio se ha insistido, por ejemplo, en su simbolización, que es otra forma de comprenderlo y expresarlo (Panofsky, 1992: 93-138). Atender, por el contrario, al concepto es predisponerse ya a trabajar con el mismo, lo cual es un signo de la nueva situación cultural de la que hablábamos.

Tampoco tiene que resultar tan extraño que, cuando la técnica ha permitido reproducir fidedignamente la duración y, por lo tanto, ha proporcionado la oportunidad de que el dispositivo realista la absorbiera como un elemento más del naturalismo característico de la estética hegemónica, en ese momento surgiera como contrapartida el interés por la temporalidad como concepto, como herramienta y como problema. Es decir, que, en este sentido, los Lumière y Duchamp no sólo serían coetáneos, sino también complementarios. En los Lumière, el tiempo, ligado al movimiento, se presenta carente de problemas, imbuido de transparencia como el espacio; en Duchamp (así como en los futuristas), por el contrario, el tiempo, expresado formalmente en un espacio inmóvil, muestra los elementos de sus complejidad conceptual. En poco más de medio siglo, las posibilidades expresivas de este tiempo complejo estarán plenamente desarrolladas a través del videoarte y, más tarde, del arte electrónico, pero el paso de lo expresivo a lo reflexivo se demorará todavía, hasta la llegada del hipertexto, primero, y el multimedia, después.

3. El tiempo complejo

Supongamos, por un momento, que fuera cierto que el tiempo se introduce convenientemente en la imagen a finales del siglo XIX, cuando la tecnología permite añadir el movimiento a la imagen fotográfica y este movimiento, como fenómeno natural, queda finalmente mimetizado. Supongamos también que Deleuze estuviera equivocado cuando afirma que «el cine no nos brinda una imagen a la que se añade el movimiento, nos da inmediatamente un movimiento-imagen» (Deleuze, 1984: 2). En tal caso, ¿de qué tipo de tiempo estaríamos hablando? Obviamente, de un tiempo lineal y unidimensional que formaría parte integrante e indivisible de la realidad: la clase de tiempo que se confunde con la existencia, es decir, exactamente el tiempo que reproduce el aparato cinematográfico, el cual está preparado para desproblematizar tanto el tiempo como el espacio, si es necesario hacerlo[10]. De esta forma, la tecnología se encarga no sólo de representar una determinada concepción de la realidad, sino que sirve de garante de esa misma concepción, estableciendo un círculo vicioso de difícil ruptura. Pone en marcha aquello que Shappin y Schaffer denominan «método auto-evidente», utilizado por los miembros de una sociedad cuando se refieren a la misma, un método por el que las práctica culturales propias no se consideraban problemáticas ni merecedoras de ninguna explicación (Shappin y Schaffer,1985:5), porque, como decía Bachelard, «respecto a lo real, lo que se cree saber ofusca lo que se debería saber» (Bachelard,1974). Sin embargo, en el momento de la invención del cinematógrafo, las concepciones culturales del tiempo eran mucho más complejas que las que éste, en su versión industrial, parecía dispuesto a mostrar.

Georges Didi-Huberman (2002) ha mostrado cómo a, a partir de la segunda mitad del siglo XIX, desde la antropología a la historia del arte, pasando por la misma historiografía, se fue desarrollando una idea muy compleja del tiempo que sólo adquiriría visibilidad social más tarde, con Proust . Aby Warburg, el fundador de la Escuela que lleva su nombre y que luego acogió a investigadores como Saxl o Gombrich, acuñó, por ejemplo, el concepto de *survival* (supervivencia) para denominar aquellos trazos que el pasado va acumulando en el presente y que nunca acaban de desaparecer: los detectó en la imágenes a lo largo de

10. Las vanguardias cinematográficas, por ejemplo, no consideraron necesario efectuar esta operación desproblematizadora, sino todo lo contrario, y utilizaban el mismo aparato.

su historia, formando flujos y capas que conectaban los distintos tiempos históricos de manera anacrónica. A la vez, el mismo Warburg establecía también una genealogía de las formas artísticas, engarzadas en constelaciones visuales a las que alimentaba un tiempo particular, distinto del tiempo histórico que le correspondía a cada una de ellas. En ambos casos, se convierte a la imagen en una encrucijada de temporalidades complejas que coexisten con el presente histórico que parece caracterizarlas fenomenológicamente. Didi-Huberman nos recuerda también los trabajos del antropólogo E. B. Taylor, quien hacia mediados de ese mismo siglo, hablaba de un «presente tejido por pasados múltiples» (2002: 53-55). Pensemos, por otro lado, que paralelamente a Warburg, Freud estaba elaborando su idea de inconsciente, que convertía la identidad en un acarreo de temporalidades, de recuerdos sumergidos en ese nuevo territorio sobre el que se alzaba la precaria estructura de un Yo ilusorio. No olvidemos tampoco la ciencia, especialmente la física: cómo Einstein rompe con el concepto de un tiempo único y lo convierte en relativo, es decir, lo fragmenta y lo hace múltiple. Julia Kristeva, por su parte, al estudiar la escritura de Proust, nos habla de «esa sintaxis insólita (...) en la que cristaliza la estética de "la memoria involuntaria"» (1994: 483): se trata, esencialmente, de dar cuenta de la complejidad de la frase proustiana, cuya simple duración sintagmática se ve transitada, arriba y abajo, por sinuosas temporalidades. Pero no sólo la frase, la enunciación proustiana, es temporalmente compleja, sino que también la propia memoria del escritor forma una arquitectura temporal: «Este sincretismo ajeno al tiempo va a la par que otro, que convoca y confunde en el momento presente acontecimientos o incidentes de diferentes fechas. Por sus palabras y reflexiones, el narrador parece tener, en la misma página, tan pronto ocho años, como doce o dieciocho» (Lévi-Strauss, 1994: 11). Bajtin acuña, por otro lado, el concepto de *cronotopo* y habla de *anacronismos* (Bakhtine, 1978), una idea muy parecida al *survival* de Warburg. En todos estos casos, nos encontramos con una quiebra de la linealidad temporal y con una conciencia profunda del tiempo que matiza y desarticula la concepción característica, podríamos decir que *existencial*, del mismo. Nos enfrentamos también con una espacialización del tiempo que permite objetivarlo y en consecuencia pensarlo más adecuadamente, a pesar de las prevenciones en este sentido de Bergson y otros vitalistas. Ello no debe hacernos olvidar, sin embargo, que Bergson es una de los máximos representantes de esta nueva conciencia del tiempo y que sus estudios sobre él mismo ejemplifican el

tipo de ruptura con el tiempo clásico que se produce desde mediados del siglo XIX hasta principios del XX (Bergson, 1992).

Quien realmente establece, sin embargo, una reflexión que aglutina esta serie de manifestaciones sintomáticas y pluridisciplinares es Walter Benjamin en sus estudios sobre el tiempo histórico y sobre la imagen dialéctica. Ampliando la idea de Michelet de que cada época sueña con su futuro, Benjamin desarrolló, durante el primer tercio del siglo XX, el concepto de arqueología del presente que pretendía establecer una relación dialéctica, no lineal ni simplemente causal, con el pasado. Esos sueños del futuro cristalizan, para Benjamin, en las imágenes, en los elementos visuales que crea cada sociedad (él se dedicó a estudiar el París finisecular entendido como la capital del siglo XIX (Benjamin,1972), de manera que nuestro presente estaría cargado de elementos supervivientes del pasado que, a modo de restos arqueológicos, residirían en el poso de las actuales configuraciones sociales. Estos restos actuales florecieron en el pasado como síntomas del porvenir. Este tipo de imágenes, que conjuntan pasado y futuro y que, al mismo tiempo, expresan determinadas tensiones sociales, las denominaba el filósofo alemán imágenes dialécticas. Imágenes en las que las temporalidades se entrecruzan. Todo ello nos desvela que, del mismo modo que existen modelos espaciales –la perspectiva, por ejemplo- que articulan las formas de representación, también existen modelos temporales. No tiene sentido, por lo tanto, pensar en una concepción estática del tiempo y del espacio que la técnica iría conquistando para una representación cada vez más realista, es decir, más ajustada a una realidad independiente que permanecería a la espera de ser conquistada. Antes al contrario, la imagen se convierte en la representación más genuina de la realidad social, de la realidad tal como es imaginada y, por lo tanto, tal como es vivida y utilizada.

¿No puede, por consiguiente, el cine, como detentador de la expresión visual del tiempo a través del movimiento, hacerse cargo de esta complejidad? Basta que pensemos en Griffith (1875-1948) para contestar que sí puede hacerlo, a pesar de que, en su forma clásica, renunciara a ello. Recordemos el simple montaje paralelo y constatemos que se trata de una forma retórica capaz de entroncar dos temporalidades distintas, como mínimo, en un presente alternante que muestra una proverbial condición estratificada. El montaje paralelo, a pesar de su simplicidad, implica una primera descomposición del presente continuo que una determinada concepción de la imagen pretende presentar como mimesis

de la realidad, cuando lo cierto es que se trata, no de la copia de una realidad verdadera, sino de la perfecta expresión de una determinada idea, reduccionista, de lo real.

La complejidad temporal de Griffith no se agota en el tradicional montaje paralelo o en el montaje alternativo. En "Intolerancia" (1916), por ejemplo, compuso una deslumbrante constelación histórica por medio de la alternancia de distintas épocas que creaban densos e intrincados tejidos temporales, los cuales eran la plataforma de los consiguientes efectos dramáticos: es decir, que la manipulación del tiempo tenía consecuencias emocionales, a través de las que se instalaba en el imaginario del espectador. Pero constatemos algo primordial: estas complejidades temporales son tanto más efectivas cuanto que están presentadas a través de un movimiento, de una duración, entre otras razones porque es mediante esta duración que el efecto dramático se vuelve más eficaz. Por lo tanto, el movimiento, que se había presentado como el ingrediente mimético por excelencia, el dispositivo que anulaba el concepto de tiempo a favor de la simple duración existencial y que, por lo tanto, era el garante máximo de la estética y la consiguiente epistemología de la simplicidad, se descubre aquí como la fábrica más genuina de tiempos complejos, destinados a construir sensibilidades asimismo complejas.

No perdamos sin embargo de vista el espacio. Porque la perfecta comprensión de la operatividad reflexiva del tiempo viene del hecho ineludible de que tiempo y espacio forman una unidad indisoluble: «llamaremos *cronotopo* a lo que se traduce, literalmente, por "espacio-tiempo": la correlación esencial de las relaciones espacio-temporales (...) En el cronotopo del arte literario tiene lugar la fusión de los índices espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. Aquí, el tiempo se condensa, se convierte en compacto, visible para el arte, mientras que el espacio se intensifica, se envuelve en el movimiento del tiempo, del sujeto de la Historia» (Bakhtine, 1978: 237).

4. La visualización del espacio-tiempo

Lo que es bueno para el arte literario, lo es también para las expresiones visuales, que, contempladas desde esta perspectiva, se transforman en *reflexiones*

visuales. No es necesario recurrir a Proust para encontrar arquitecturas espacio-temporales, basta con hojear un cómic. No estamos hablando de profundidad cultural o intelectual, sino de complejidad visual y de potencial sintomático. En este sentido, Proust (1871-1922) y Winsord McCay (1869-1934) son hijos de la misma época, de la misma episteme, en la que la técnica está transformando las visualidades y las está dotando de un potencial expresivo (y para-reflexivo) de gran envergadura. No dudemos de que la extraordinaria complejidad de la memoria proustiana viene dada, no sólo por el especial talento y sensibilidad del escritor, sino por el hecho de que, en ese momento, el concepto de memoria, de recuerdo, se ha desplazado desde el *interior* de la mente al *exterior* de los medios audiovisuales, y de que, a través del cine, está poseída por un dinamismo también visual del que anteriormente carecía[11]. Proust no tenía muy buena opinión del cine: «algunos querrían que la novela fuese una especie de desfile cinematográfico de cosas. Nada se aleja tanto de lo que hemos percibido en realidad como semejante versión cinematográfica» (Lévy-Strauss,1994:11), afirmaba ignorando que, de hecho, el cine, aunque entonces aún no lo fuera, podía llegar a ser tan estructuralmente complejo como "En busca del tiempo perdido". Véanse, si no, las películas de Greenaway o "El arca rusa" (2001) de Sukorov, sin ir más lejos, aunque son muchos los títulos cinematográficos contemporáneos que certifican a través de la intrincada estructura temporal de su trama la socialización de la idea de un tiempo complejo.

La sucesión de viñetas de un cómic, incluso cuando éstas guardan una proporción y un ritmo clásicos, herederos de una concepción típica del tiempo literario y fílmico igualmente ortodoxos, nos enfrenta ya con una indudable complejidad espacio-temporal. Aunque pretendamos leer un cómic siguiendo su linealidad expositiva, la presencia de la globalidad de la página es ineludible. En primer lugar, la secuencialidad que construyen las viñetas se rompe inevitablemente al final de cada fila. Como ocurre con las líneas de un texto, se dirá; pero no cabe duda de que aquí la interrupción es más dramática, puesto que se produce sobre el sustrato visual del mundo diegético, no sobre el signo que lo sustenta como en el texto. Al leer, construimos imágenes mentales, y éstas no se interrumpen al final de la línea o de la página, ya que dependen sólo indirectamente de la visualidad de los signos. En el cómic, por el contrario, la visualidad

11. Estoy hablando del período moderno, puesto que si nos remontamos a los antiguos "artes de la memoria" encontraremos manifestaciones muy interesantes de una visualización análoga de la memoria.

que se interrumpe es fundamental (sobre ella, en todo caso, se crearán también estructuras mentales) y por lo tanto la ruptura es ontológica, forma parte de la materialidad del mundo creado: los vacíos entre viñeta y viñeta o entre fila y fila son caracteres del mundo que se está componiendo (o percibiendo), a pesar de que la retórica clásica intente que el lector no los perciba o que, por lo menos, no los considere *reales*.

La página del cómic compone, por su parte, una estructura visual amplia que está constantemente en tensión con respecto a cada una de las unidades que la forman. Esta estructura global, al no ajustarse a los dispositivos realistas, deja entrever toda la complejidad de su composición, que amplia, y desconstruye, por lo tanto, la experiencia mimética que se intenta crear mediante la sucesión narrativa. Recordemos lo que decía Lévy-Strauss acerca de la escritura de Proust, y que he mencionado más arriba: «el narrador parece tener, *en la misma página*, tan pronto ocho años, como doce o dieciocho». Pues bien, un personaje de cómic puede tener, *en la misma página*, ocho, doce y dieciocho años. *En la misma página*, ésta es la clave de la cuestión: la visualización del espacio de la página como elemento efectivo, algo que no ocurría en la escritura, ni siquiera en la de Proust, puesto que, para la escritura, para el mundo que construye la escritura, la página donde se asienta es una entelequia. O lo era, hasta Mallarmé (1842-1898) y Apollinaire (1880-1918). Para los cómics, sin embargo, la página es siempre un elemento a tener en cuenta porque su visibilidad es del mismo rango que la visibilidad del mundo que se está creando.

Un cómic se compone siempre, por lo tanto, de esta dialéctica entre lo local y lo global, entre ritmos particulares y ritmos amplios. Se trata de una dialéctica visual de la que, posteriormente, a partir sobre todo de los años sesenta, muchos autores se aprovecharán para trabajar en el territorio de la página completa, permitiendo así la ampliación de las posibilidades expresivas del medio. Esta dialéctica supone una verdadera composición espacio-temporal, y la retórica visual que surge de la misma, cuando se toma conciencia de sus posibilidades, constituye una forma del espacio-tiempo, una visualización de esta forma. A esta fenomenología se pueden aplicar las palabras de Deleuze, cuando habla del concepto de “arqueología del conocimiento” de Foucault: «La tarea de la arqueología (del conocimiento) consiste entonces en descubrir una verdadera forma de expresión que no puede confundirse con ninguna de las unidades lingüísticas, sean las que sean, significante, palabra, frase, proposición, acto

de lenguaje. Foucault se dedica especialmente al Significante, "el discurso se anula en su realidad al someterse al orden del significante". Hemos visto como Foucault descubre la forma de expresión en una concepción muy original del "enunciado", como función que cruza las diversas unidades, trazando una diagonal más próxima de la música que de un sistema significante» (Deleuze, 1986:59). Esta lectura en diagonal, esta visualización estructural del conjunto, es la que efectúa la visualidad de cómic, más allá de la pura expresión lingüística, más allá incluso de la expresión cinematográfica clásica y de la pintura tradicional. En todo caso, el cómic anuncia la expresión-reflexión multimediática, donde la estética del cómic se ha unido ya a la potencialidad dinámica del movimiento para configurar formas espacio-temporales complejas. Anuncia también las conexiones transversales, multidimensionales, del hipertexto, es decir, del texto que ha roto las constricciones de una temporalidad y una espacialidad clásicas.

5. La ética del capitalismo tardío: publicidad y espacio complejo

Alain Finkielkraut alegorizaba la supuesta bancarrota del pensamiento contemporáneo a través de la constatación de que, al parecer, en la actualidad, tenían el mismo valor unas botas Nike que una obra de Shakespeare: «siempre que lleve la firma de un gran diseñador, un par de botas equivale a Shakespeare» (1990:117)[12]. Es cierto que la mercantilización absoluta que ha promovido el capitalismo tardío ha conducido a estas perversas equivalencias, a través del valor monetario de los distintos elementos puestos en juego. La introducción de productos de muy distinto rango en el mismo marco del mercado ofrece la ilusión de que son equivalentes en todas sus dimensiones. Esta descomposición de la escala de valores que promueve la creciente mercantilización es un síntoma más de la crisis temporal de la que hablábamos: la moneda hace colapsar todos los tiempos -históricos, antropológicos o estéticos- y por tanto todos los valores, en el flujo de un presente estrictamente financiero. Pero observemos que esto constituye la contrapartida de la percepción compleja del tiempo, ya que lo que

12. Finkielkraut nos recuerda que éste era también el lema moralizante de los populistas rusos que afirmaban que un par de botas valían más que Shakespeare porque eran más útiles a los pobres.

produce la mercantilización total es la aparición de un tiempo simple, que es ilusorio y que se coloca como simulacro sobre el tiempo complejo real. De esta manera vemos cómo, una vez más, el capitalismo, a través de la apelación a un realismo simple, funciona como factor enmascarador de una complejidad de lo real que es verdadera precisamente porque permite abarcar una mayor porción de su fenomenología. El lenguaje capitalista por excelencia, el de la publicidad, aboga a favor de esta nivelación de los valores en el ámbito del mercado, pero el proceso provoca forzosamente una cierta resistencia, a través de la constatación no sólo de la disparidad axiológica cuando aún se tiene conciencia de ella, sino también por el propio testimonio de unas espacio-temporalidades complejas que aparecen espontáneamente en cuanto se observa con atención la verdadera estructura de la socio-realidad. En principio el discurso publicitario trata de anular estas evidencias, que se resisten a desaparecer del mapa simplista que aquella promociona. Pero, por otra parte, y de ahí la necesidad de la complejidad epistemológica, no podemos obviar el hecho de que la función mercantilizadora del capitalismo instaura una determinada infraestructura que es también real, puesto que tiene una importancia funcional patente, y que, por tanto, de esta ontología hegemónica se han de desprender articulaciones que es necesario tener en cuenta porque no son necesariamente negativas. Por ejemplo, la analogía perversa que puede establecerse entre las botas Nike y Shakespeare es también la alegoría de una estructura típicamente contemporánea como es la red de Internet y el dispositivo hipertextual que la fundamenta, donde todo se conecta con todo lo demás: «una historieta que combine una intriga palpitante con unas bonitas imágenes equivale a una novela de Nabokov; lo que leen las lolitas equivale a *Lolita*; una frase publicitaria eficaz equivale a un poema de Apollinaire o de Francis Ponge; un ritmo de rock equivale a una melodía de Duke Ellington; un bonito partido de fútbol equivale a un ballet de Pina Baush; un modisto equivale a Manet, Picasso o Miguel Ángel» (Finkielkraut, 1990:115). El tiempo parece haber dado la razón al ensayista francés porque hoy, casi veinte años después de que fueran escritas, estas palabras, sacadas de contexto, no parecen tanto una denuncia como una descripción de algo muy natural. En cualquier caso, este sistema de equivalencias, tal como está expuesto por Finkielkraut, implica una dramática concentración de temporalidades que es un factor innegable de la cultura contemporánea. Y de hecho, la crítica que contiene se diluye en el momento en que observamos que muchas de las analogías supuestamente

escandalosas están basadas en la anulación inconsciente de lo que, en el pasado, se hubieran considerado emparejamientos no menos infames: por ejemplo, la música de Duke Ellington, que aquí representa a una cultura exquisita frente a la *popularidad* del rock, medio siglo atrás hubiera ocupado el lugar de éste en una comparación a la baja, pongamos, con Beethoven[13]; y lo mismo podemos decir de la poesía de Apollinaire, que en su momento pudo haberse considerado una degradación con respecto a la de, digamos, Alfred de Musset (1810-1857). Es interesante ver cómo la idea de progreso (la metáfora de la flecha del tiempo instalada en nuestro imaginario para organizarlo) se inmiscuye en la fábrica de nuestras valoraciones hasta el punto de que construye una arquitectura moral que sólo se sostiene por la creencia inconsciente en la naturalidad de un tiempo histórico simple que no deja nunca de avanzar. Y ello sucede, a un lado y a otro, ya que igualmente cree en el progreso Finkielkraut cuando considera que la evolución cultural, en lugar de respetar el desarrollo ontológico de aquel, lo degrada, que un esnob posmoderno que, en base a lo que he dicho antes de la historicidad de las valoraciones, piense que es un avance haber llegado a esta situación en que no se discrimina entre los distintos productos. En ambos casos, el tiempo se considera algo muy simple y, al parecer, basta con dejar que fluya en la dirección adecuada para que desaparezcan todos los problemas.

No encontramos ante un nudo de contradicciones que articula innumerables perspectivas, ninguna de las cuales puede comprenderse fuera del nudo. Digamos que este nudo es la forma de lo real y que será más realista aquel medio que consiga representar mejor las características del mismo. El nudo es la forma específica del capitalismo contemporáneo. Podríamos decir que el capitalismo en su desarrollo ha ido complicando la realidad hasta dejarla entrelazada en innumerables nudos. Por lo tanto, el enfoque pertinente ante esta realidad no puede ser moralista, sino descriptivo primero y funcional después. No tiene sentido demonizar a quién pueda preferir unas Nike en lugar de "Hamlet". El problema no reside en la elección personal, sino en los mecanismos sociales que, a través por ejemplo de la publicidad, pueden llevar a creer que uno puede encontrar el mismo tipo de satisfacción en unas botas de deporte que en un libro de Shakespeare. Esto es lo verdaderamente perverso, y lo es tanto como pretender que una edición de "Hamlet" nos serviría igual que unas Nike para

13. Recordemos las drásticas críticas que hizo Adorno de la música de jazz y lo erróneas que nos parece ahora.

jugar un partido de baloncesto. Pero, en última instancia, lo que cabe preguntarse es qué hace que, hoy en día, unas botas y un libro se coloquen al mismo nivel: en qué universo puede producirse tal cosa y cómo funciona este universo. Porque es obvio que las capacidades de este peculiar mundo pueden emplearse en muy diversas funciones, tanto críticas como integradas, tanto creativas como alienantes. Al fin y al cabo, ¿no es esté un mundo que no sólo equipara cosas diversas de manera indiscriminada, sino que también las pone a nuestra disposición con una facilidad inédita?

El problema principal con el que nos enfrentamos en la actualidad reside en la contradicción que supone que la creciente complejidad de la estructura social contemporánea coincida con una disminución igualmente gradual de la densidad del pensamiento de los individuos que componen la misma. La realidad es cada vez más compleja, pero nosotros estamos cada vez más convencidos de que es tremendamente simple y que no se requiere mayor esfuerzo para comprenderla. No se trata de una disminución absoluta del grado de complejidad del pensamiento contemporáneo, sino del arrinconamiento paulatino de este pensamiento hacia áreas muy especializadas, como puede ser, en el mejor de los casos, el ámbito universitario. En el resto de esferas se encuentra una más alta e inmediata satisfacción en la simplicidad del pensamiento, cuando no en su factual anulación o sustitución por sucedáneos que suministran los medios. Recordaba Simmel que «nuestra idea de realidad objetiva se origina en la resistencia que las cosas nos ofrecen» (1977:26), a lo que podríamos añadir que nuestra propia identidad aparece como contrapartida de la constatación de esta objetividad resistente a nuestros deseos indiscriminados. De ello se desprende que la estructura social contemporánea promueve no sólo una disolución de la realidad objetiva en el magma de nuestra estructura deseante constantemente complacida, sino también una disgregación equivalente de nuestra identidad en el mismo ámbito pantanoso. De ahí la resolución de todas las contradicción en el flujo de un presente continuo y altamente satisfactorio en el que el pensamiento crítico y, con él, paulatinamente, porciones cada vez más amplias de nuestra conciencia y de la realidad objetiva correspondiente, van desapareciendo. El sujeto contemporáneo está en una lucha constante con el tiempo complejo de la memoria y de la esperanza (pasado y futuro) que le apartan de esa satisfacción inmediata que promete el sistema y cuya persecución agota todas las energías anímicas.

El lenguaje publicitario se inserta en esta estructura como una enorme contradicción. Por un lado se basa en un complejo dispositivo que hereda de las vanguardias artísticas y que supone un tremendo poder de desfamiliarización de lo real. Además, su estructura funcional está fundamentada en mecanismos de una gran complejidad que es equiparable a la propia complejidad de lo real contemporáneo. Pero, por el otro, esta maquinaria compleja se funde con el consumidor para ofrecerle la ilusión de un paraíso terrenal en el que no existen contradicciones, y por consiguiente tampoco valoraciones ni necesidad crítica, y en el que la única energía válida es la energía deseante que, debidamente empleada a través de la canalización publicitaria, puede vencer todas las resistencias que ofrezca el mundo objetivo. De esta forma, pues, la publicidad, cuya estructura es, como digo, tan compleja como la propia estructura social contemporánea, pone en funcionamiento por el contrario mecanismos de disolución de la individualidad crítica y de ese carácter complejo de lo real al que tanto se asimila.

Esta dialéctica la podemos encontrar en muchos elementos de la estructura social contemporánea. Y su doble faceta contradictoria forma parte de las características más destacadas de la misma, como no puede ser de otra manera, puesto que es natural que una estructura real compleja produzca mecanismos regulatorios, hermenéuticos, estéticos y epistemológicos, igualmente complejos. Pero también es lógico que los poderes fácticos que actúan en estas estructuras se apoderen de sus dispositivos principales y utilicen su complejidad no en un sentido revelador, sino precisamente para todo lo contrario: para alienar a los individuos y, al tiempo, ocultar esa complejidad que en sí misma sería iluminadora. Lo veíamos en el cómic, cuya estructura estética muestra una complejidad acorde con el mundo en el que ha sido creado, aunque luego esa complejidad sea utilizada a favor de la simplificación de las mentes. Pero, atención que lo más interesante es que en el proceso de simplificación no necesariamente se simplifica de manera equivalente la estructura estética, sino que ésta puede mantener igual grado de complejidad, mientras que procura por otro lado una satisfacción simple, una anulación del necesario tándem subjetividad-objetividad a favor de un aplanamiento del mundo. Así actúa la publicidad: a través de una creciente articulación compleja que incluso le permite integrarse en los circuitos artísticos para escándalo de los Finkielkraut, al tiempo que, a través de esa misma articulación compleja, se dedica a promocionar la simplificación. Ningún planteamiento moralista nos puede sustraer de esta paradoja con la que es necesario

convivir, pero a la que también hay que transformar para que sus propiedades sean verdaderamente democráticas.

El conglomerado espacio-temporal que representan los espots publicitarios (o los anuncios y carteles estáticos), así como la articulación del conjunto de lo subjetivo y lo objetivo que se produce en su seno, constituye, como he dicho, un perfecto espejo del funcionamiento de la propia realidad social contemporánea, hasta el punto de que el estudio de los mismos podría equipararse al estudio de la física con respecto a la estructura de la mundo físico, siempre que no nos equivocáramos en la metodología. Su actividad, por el contrario, conduce a unos resultados completamente opuestos. Así, debemos distinguir en el ámbito de la publicidad, como en el de tantos otros medios contemporáneos, dos manifestaciones espacio-temporales distintas: una, la que se produce en el interior del propio dispositivo; la otra la que da como resultado el funcionamiento del mismo en el receptor y, de paso, en el imaginario social. Estos tiempos y estos espacios no están completamente separados, sino que forman dos polaridades en el centro de las cuales se encuentra la figura del consumidor cuyas condiciones son el resultado de la actividad contrapuesta de las mismas: por un lado la espacio-temporalidad compleja realmente operativa, por el otro, la espacio-temporalidad simple (asentada, muchas veces, sobre la apología del sentido común) no menos eficazmente operativa, puesto que rige la estructura mítica en la que se mueve ese sujeto consumidor. No se trata, por tanto, de una contradicción entre una parte real y otra ideológica, como ha querido siempre la teoría crítica clásica, sino de dos aspectos complementarios de lo real, sustentados sobre el eje de un sujeto igualmente alienado por ambas en su actuación conjunta.

Indica González Requena que el objeto de deseo no es real, sino puramente imaginario, ya que, cuando se alcanza, produce siempre una decepción: «si el destino del objeto empírico es decepcionar, es porque el deseo no tiene, después de todo, nada que ver con él; el deseo es siempre ilusorio –y así, ilusiona- porque lo que realmente deseamos no son objetos empíricos, sino cierta cosa que no tiene equivalente en lo real: puras imágenes, es decir, y nunca más propiamente, imágenes imaginarias» (1995:16-17). Así se entiende que complejidad y simplicidad se alíen en el dispositivo publicitario para producir mundos ilusorios que no se corresponden con lo real, que sólo podría encontrarse en uno de los polos libre del otro. Es decir, o bien comprendiendo el mecanismo complejo que sustenta el discurso publicitario o bien, de manera utópica, consiguiendo que el

deseo dejara de ser ilusorio y se encarnara en un objeto real, algo prácticamente imposible dado que esta disparidad entre lo imaginario y lo real está perennemente fabricada por la máquina compleja del propio dispositivo que, además, lo instala en la realidad como sustituto del objeto real. Tomemos como ejemplo un cartel publicitario, uno perteneciente a los años treinta del pasado siglo, cuando los largos viajes transatlánticos estaban a la orden del día e incluso podían ser deseables, si se realizaban en un navío prestigioso como era el “Normandía”, que es el que se anuncia. El cartel nos muestra la presencia imponente y estilizada de un buque que avanza dramáticamente hacia el primer término y, por tanto, hacia nosotros, los espectadores de la imagen. En esta imagen podemos ver una muestra de la operación sustitutoria de la que estábamos hablando: el objeto real se ha transformado hasta convertirse en la imagen propia del deseo, una imagen capaz de catalizar múltiples aspectos de lo real y de lo imaginario mezclados. Parece como si las formas reales del objeto hubieran sido simplemente estilizadas para una mayor expresividad de las mismas, pero las características de esta estilización en realidad no proviene del potencial del propio objeto, sino de la carga libidinal del sujeto que es así proyectada sobre el objeto para convertirlo en parte integrante del sujeto. De esta manera el sujeto siente que el objeto es prácticamente suyo antes de conseguirlo y esta precaria posesión, unida al hecho de que parte de sí mismo está exteriorizada en un objeto y por tanto su identidad se vive como incompleta, lo mantiene en una continua inestabilidad que es, a la vez, fuente de un deseo crecientemente ampliado. Pero esto también significa, por otro lado, que la imagen publicitaria es de una proverbial complejidad y que en ella se encuentra uno de los mejores ejemplos de la forma anudada del espacio objetivo-subjetivo que toma la realidad contemporánea. Lacan, en sus últimas obras, buscó en la topología formas de representación de esta naturaleza intrincada de lo real. Por ello, fue fuertemente criticado, en especial por los partidarios de la especialización científica, pero, sin entrar en la polémica, se puede estar de acuerdo en que sus intuiciones nos permiten tener un atisbo de la visualidad del mundo en el que se asientan muchos medios contemporáneos, además de la publicidad. La utilidad de esta representación del espacio-tiempo complejo está, creo, fuera de toda duda, puesto que permite que el fenómeno sea estudiado más claramente. La imagen del imponente navío es, pues, la imagen ilusoria del deseo, mientras que el nudo borromeano que propone Lacan puede considerarse un ejemplo de la estructura real que sustenta ese deseo.

6. La alegoría como arquitectura del espacio-tiempo

Tenemos claro cómo se construye el significado a través de las formas clásicas de escritura, y, puesto que ésta ha traspasado a los demás medios narrativo-temporales su funcionalidad básica, no nos cuesta comprender el significado del cine o del cómic cuando se fundamenta en una flecha del tiempo que, según nuestras personales metáforas culturales, corre indiferente de izquierda a derecha. Pero, ¿qué ocurre cuando esta linealidad se quiebra y se proponen cruzamientos a través del hiperespacio, es decir a través del espacio intra-temporal que alimenta las narrativas clásicas?

Dice Edward Hall, que «el arte oriental cambia de punto de vista y al mismo tiempo hace que la escena continúe, (mientras que) en buena parte del arte occidental se hace precisamente lo contrario» (1971:99). Es cierto, pero deberíamos tener en cuenta que, en realidad, este procedimiento occidental, que proviene de la estética inaugurada en el Renacimiento por la que a cada escena le corresponde un único punto de vista, es un dispositivo destinado a mantener las cosas cómo están con respecto a la percepción del mundo natural y a la relación de éste con sus representaciones[14]. El cambio de escena se efectúa, en realidad, para que nada cambie, para que cada escena aislada conserve sus cualidades miméticas. La continuidad oriental de la escena lo que hace, por el contrario, es poner de manifiesto la efectividad del cambio de punto de vista, mientras que el cambio que se produce en la estética de occidente, es decir, la coincidencia aristotélica de un tiempo, un lugar y un espacio, enmascara la posibilidad, y muchas veces la efectividad, de los puntos de vista y, por lo tanto, aleja la viabilidad de una conceptualización del tiempo. No así en el cómic que se nos presenta como una interesante mezcla de estética occidental y oriental en la que los puntos de vista concretos de cada una de las viñetas se reúnen en un espacio globalizado donde entra en crisis la unidad clásica, capaz de detentar el significado. Pero, ¿cómo construir este significado después de la fragmentación, después de la crisis de la unidad orgánica clásica?

Fredric Jameson, al referirse al texto modernista con respecto a una instalación del artista Robert Gober, dice que «la combinación de esos objetos (los que componen la instalación) como una exhibición unificada en el ámbito de un

14. Fue Leonardo quien advirtió tempranamente a los pintores de la necesidad de unificar el punto de vista con la escena, haciéndoles ver lo descabellado que era hacer lo contrario.

espacio museístico despierta ciertamente anticipaciones e impulsos representacionales, y en particular emite un imperativo a unificarlos perceptualmente, a inventar un estética totalizadora dentro de la cual estos objetos y elementos dispares puedan comprenderse –si no como partes de un todo, por lo menos como elementos de algo completo» (Jameson, 1991:165). La mirada posmodernista, al posarse sobre los restos de la fragmentación moderna, tiende a efectuar reagrupaciones, a buscar un ámbito global que dé cuenta de los fragmentos, un ámbito que, de todas formas, no puede ser ya el original, sino que surge precisamente del encuentro de los fragmentos en un espacio de percepción conjunto, creado partir de la fragmentación. Se trata de la formación de un significado alegórico: «ya que la nueva alegoría es horizontal más que vertical: si bien aún tiene que colgar, uno por uno, las etiquetas conceptuales a sus objetos a la manera de "The Pilgrim's Progress", lo hace con la convicción de que esos objetos (junto con sus etiquetas) son ahora profundamente relacionales, de hecho ellos mismos provienen de su mutua relación. Cuando a esto añadimos la movilidad de tales relaciones, empezamos a atisbar que el proceso de interpretación alegórica es como un escaneado que, moviéndose adelante y atrás en el texto, reajusta sus términos en una constante modificación» (Jameson, 1991:168). El cómic clásico, a pesar de lo tradicional de su aparato representativo, se nos presenta así como el puente más adecuado entre la fragmentación modernista y la función alegórica posmodernista, la cual vuelve a estar emblematizada por algunas composiciones del cómic contemporáneo, rodeadas ya de muchas otras manifestaciones de la misma estética.

Pero el cómic, especialmente el cómic clásico, cuya estructura espacial tan certeramente anunciaba las posibilidades de la estética postmoderna al permitir la afloración visual del tiempo, no supone obviamente la culminación del proceso. Ésta la encontramos, por el contrario, en las instalaciones, que, a su vez, anuncian la estética de los multimedia donde la expresión ya ha dado paso por completo al período reflexivo de la imagen.

La lectura alegórica es capaz, pues, de establecer nuevos significados sobre las ruinas dispersas de la unidad anterior, a través de los cruzamientos que ponen de relieve la materialidad del escenario; a través de un espacio que es en sí mismo alegórico, y descubriendo relaciones espacio-temporales más allá de la linealidad temporal. Esta reestructuración de los elementos dispersos es una fuente de nuevos significados que confieren otra vitalidad a los objetos, de cuya

interrelación surge el espacio alegórico. A través de esta concepción alegórica encontramos una nueva explicación a la convergencia aparentemente perversa de objetos no equiparables en el ámbito de un mercado tumultuoso y no discriminado más que por razones económicas, ya que, desde esta perspectiva, la equiparación que se produce entre las botas y Shakespeare no es tanto el remate de un proceso de pérdida o degradación del significado, como el fundamento de nuevos significados que nos llegan a través de un espacio alegórico que construye retículas como las mencionadas. Poco a poco, lo que aparece sobre estos intercambios y estos saltos hiperespaciales es la arquitectura del templo del poder multinacional que, por su condición difusa, carecía de representación visible. Mark Lombardi (1951-2000) tuvo esta misma inspiración y quiso plasmarla a través de una estética relacional donde las interacciones no menos perversas entre poder político y poder económico en torno a un determinado suceso quedan visualizadas. Sus obras -constelaciones de nombres implicados en determinados asuntos políticos contemporáneos- nos muestran la forma que toman las relaciones subterráneas en las que se fundamenta la realidad histórica, pero que nunca salen a la superficie. Son alegorías que expresan directamente la fábrica de lo real, contraponiéndose así a las construcciones ilusorias del deseo que suponen las representaciones pictóricas al uso de acontecimientos históricos, como nos permite comprobar cualquier cuadro clásico que nos muestra un momento especialmente importante dentro del transcurso de un país. Espacio alegórico y espacio “real” nos muestran aquí su verdadero alcance.

7. La nueva visibilidad cultural

Decía al principio que la nueva imagen es una imagen desmembrada, una imagen que expone a la vista, o a la imaginación, sus diferentes dimensiones en lugar de ocultarlas como la imagen clásica (lo cual quiere decir que también podemos establecer una lectura alegórica de la imagen clásica para poner de manifiesto este ocultamiento y desactivarlo). Estas dimensiones, espaciales, temporales, espacio-temporales, virtuales, etc. las encontramos reconsideradas en el espacio de las instalaciones. De nuevo, aparece aquí el fenómeno de la visualización del contenedor: el significante de un significante, como diría Deleuze.

La sala del museo clásico, como la típica sala de exposición o galería de arte, es un espacio no significativo, un espacio indiferente. Las obras se encuentran en él despojadas del aura que poseían en sus lugares de origen a las que habían estado estéticamente ligadas (Benjamin, 1973), y es precisamente este despojo aurático el que representa el espacio inerte del museo que rodea la obra de arte. En el museo, la obras ya no están en su lugar (la iglesia, el palacio, etc.), mientras que en la galería, aún no están en su lugar (allí donde las colocará el comprador), se encuentran pues todas ellas en un limbo espacial que, a su vez, corresponde a un dislocación temporal. No cuesta mucho detectar en esta situación, una alegoría de la mirada burguesa, imbuida de transparencia y simplicidad, una mirada que ha servido de fundamentado a la epistemología occidental, desde el arte hasta la ciencia, pasando por la política y la economía, y que se resiste a desaparecer, como muestran muchos acontecimientos contemporáneos.

En una instalación, los objetos no están colocados para exponer individualmente su entidad encerrada en sí misma, o para evocar procedencias lejanas, sino que están allí para ocupar un lugar determinado por la relación con los otros objetos. En una instalación, no se le pide al visitante que se detenga delante de un cuadro y se aísle del espacio y el tiempo para absorber esa representación concreta, aislada a su vez del espacio y el tiempo, sino que se le urge a seguir el vínculo establecido entre las distintas representaciones, de forma que los objetos se le presentan como revelaciones, como el resultado de una indagación que culmina, provisionalmente, en ese elemento concreto que está contemplando. Las “obras” –vídeos, pinturas, esculturas, *performances*, dibujos, representaciones electrónicas, etc.- son los ejes visibles de un significado que se transforma constantemente, dependiendo del camino recorrido para alcanzarlo. De ahí que el espacio de la instalación no pueda ser ya indiferente, puesto que es un espacio que se transforma según las relaciones que el visitante establece al recorrerlo. Las obras están ligadas al espacio concreto de la instalación y éste surge de la correlación de las obras que “contiene”, pero además es un espacio que se transforma por la lectura alegórica que el visitante efectúa con su recorrido. Esta lectura alegórica, este recorrido por el espacio que forma la propia instalación, es también una creación de tiempo, de modo que los nexos conceptuales que unen los distintos objetos, las distintas manifestaciones o medios, son también nexos temporales.

Como antes sucedió con el cómic, que la toma de conciencia de la efectividad significativa de la página en la que estaba inscrito su discurso llevó a una utilización estética la misma, también las instalaciones han desarrollado una estética específica que visualiza la lectura alegórica y la convierte en plataforma de representación. Para los visitantes de algunas exhibiciones que se han celebrado en la ciudad de Barcelona los últimos años está nueva disposición no les resultará desconocida. Por citar sólo un par de ejemplos, recuérdese la instalación sobre Josep Conrad "En el corazón de las tinieblas" (2002) del "Palau de la Virreina" de Barcelona, y la de "La Praga de Kafka" (1999) del "Centre de Cultura Contemporània de Barcelona". Parte de los espacios dedicadas a ambas exhibiciones fueron modificados para que expresaran una serie de experiencias que más que físicas eran conceptuales o, mejor dicho, para que transformaran los conceptos en una experiencia física: esos espacios formalizaban por lo tanto la lectura alegórica. El recorrido del visitante se convertía, pues, en un recorrido sobre el propio significado, a través de la relación espacio-temporal establecida por las conexiones que los diferentes elementos de la exhibición formaban entre sí. Pero no puede pensarse que esta objetivación de los significados constituía un impedimento para la libre interpretación del visitante, puesto que la posibilidad de la lectura alegórica persistía por encima del nuevo espacio que podía ser reinterpretado por ese éste, sólo que ahora a un nivel superior. Eso era posible porque la espacialización de los conceptos no había generado un espacio mimético, que hubiera podido detener el impulso alegórico, sino un espacio ligado a las fuerzas conceptuales y por lo tanto expositivas, un espacio que en muchos sentidos podríamos denominar litúrgico[15].

La aparición de este espacio alegórico, su inclusión en el conjunto de la muestra, constituye también una visualización y la inserción correspondiente de un tiempo alegórico. En algunas obras contemporáneas de video digital estas visualizaciones se fusiona para darnos un espacio-tiempo objetivado, así sucede especialmente en la obra de Rybczynski o en la de Bill Viola. Algunas obras de Rybczynski, por ejemplo "The Fourth Dimension" (1983), pueden considerarse una reactuación de la voluntad del futurismo de representar el movimiento de

15. Para ejemplos de este tipo de espacio, ver las películas de Andrei Tarkovski, especialmente "El espejo" (1974) o "Nostalgia" (1983). Ver también el reciente trabajo de Inês Castel-Branco "Camins efímers cap a l'etern. Interseccions entre litúrgia i art" (2003), "Premi Joan Maragall sobre cristianisme i cultura", donde se dice que «La liturgia es, en el fondo, una "puesta en escena" del misterio que celebra (...) en la liturgia no hay espectadores ni público, sino un cuerpo orgánico donde todos son actuantes de una obra».

forma abstracta, sólo que en el caso del videoartista la abstracción adquiere a su vez movimiento y se expresa como espacio-tiempo visualizado. El uso de la imagen ralentizada y distorsionada por su propia duración que hace Rybczynski son el eco posmoderno de la obra de artistas de principio del siglo XX como el escultor Umberto Boccioni, quien en "Forma única de continuidad en el espacio" (1913) nos presentaba cristalizada tridimensionalmente su voluntad de crear una forma del movimiento continuo: a la voluntad de Boccioni de fijar el movimiento en la forma inmóvil, parece responder Rybczynski con su temporalización de las formas, con sus verdaderas imágenes-tiempo. También Viola juega con el movimiento, en este caso para expresar emociones. La exposición de los gestos adquiere en sus trabajos incluidos en la serie "Las Pasiones" (2000) una temporalidad distinta a la real visible, se ralentiza y nos muestra así todos las facetas temporales de una emoción: nos indica que el tiempo no es abstracto, como quería Newton, sino que está ligado a las cosas y a las experiencias, las cuales deben su forma a una duración determinada. En estos trabajos la duración, el tiempo, *de-forma* las formas, evidenciando el hecho, invisible a nuestros ojos de no ser por la intervención de la técnica, de que las formas son siempre una conjunción del espacio y el tiempo, de que es la duración la que las *con-forma*.

Todo ello nos lleva a reconsiderar las diferencias entre la representación mimética del espacio y el tiempo, y la representación posmoderna del mismo. En la cultura de la expresión, fundamentada en el mimetismo y, por tanto, en la transparencia del espacio y el tiempo, el autor se comunicaba desde una plataforma, desde un escenario (al fin y al cabo, el teatro ha supuesto un modelo mental, un imaginario, muy persistente en la cultura occidental), sin básicamente modificarlo en lo que se refiere a su estructura[16]. Por el contrario, en la nueva situación (que no es tan nueva, puesto que, como hemos visto, se remonta a finales del siglo XIX), el "autor" se comunica a través de la recomposición de este escenario, de las coordenadas espacio-temporales del mismo. De hecho, esta recomposición hace que ya no podamos hablar de autor, de escenario o de comunicación en el sentido estricto, puesto que todo el dispositivo cambia con la transformación general. Ahora, de todas formas, ya no se trata de aceptar pasivamente una expresión –artística, científica, etc.-, sino

16. Cuando el escenario teatral se modifica, después de haber sido fundamentalmente naturalista a partir de mediados del XIX, es una vez las nuevas percepciones del espacio y el tiempo han sido puestas en práctica, especialmente con el cine: es entonces que Craig, Appia, etc. descomponen el espacio del escenario y lo amoldan a las necesidades expresivas.

de participar en su composición, a través de la estructuración alegórica de los resultados: el nuevo dispositivo nos lleva a reflexionar más que a contemplar, pero es una reflexión en gran medida participante

Las nuevas formaciones hipertextuales y multimediáticas, desde las instalaciones hasta Internet se fundamentan en esta experiencia reflexiva. Ello no quiere decir que todo usuario de estos dispositivos se convierta automáticamente en un pensador imbuido de reflexiones profundas por el hecho de visitar una instalación, utilizar un programa de multimedia o navegar por Internet. No es así, de la misma manera que el hecho de aprender a leer no convertía a nadie en Victor Hugo[17], ni saber escribir garantizaba el talento necesario para crear "Los miserables". Ahora bien, de la misma forma que la invención de la escritura era el germen de la existencia de una mente como la de Victor Hugo (1802-1885) y la aparición de "Los Miserables", es decir, de la misma forma que el dispositivo textual constituía la plataforma para un tipo de actuación –del escritor y del lector- que está en la base de la experiencia literaria, también los nuevos medios de *expresión* funcionan a partir de un modo que podemos denominar reflexivo y que, en su momento, dará paso a formas culturales *reflexivas*, a las que habrá que otorgar nuevos nombres. Estas nuevas experiencias son experiencias sobre el espacio y el tiempo, es decir, sobre la fábrica misma de la realidad: el espacio y el tiempo no delimitan un escenario indiferente como antes, sino que son el material que utilizan las nuevas representaciones para confeccionar escenarios a medida. Es sobre el fundamento mismo de lo real sobre lo que *reflexionamos* al usar los nuevos dispositivos, de manera que nada queda a cubierto de esta actuación.

8. El nacimiento de una percepción

Vivimos aún de los despojos del siglo XIX, de lo que allí se gestó y de lo que allí se empezó a destruir. La imagen, por ejemplo, es, desde el siglo XIX, una imagen técnica. Cuando las nuevas tecnologías fabricadoras y reproductoras de

17. Recordemos que Victor Hugo le hizo decir a uno de sus personajes, señalando un libro frente a la catedral de Notre Dame: "esto acabara con esto". El libro anulará las catedrales, esta era significa el fin de la otra. La sentencia es más profunda de lo que parece y tiene muchos niveles de lectura que coinciden con la situación actual.

imágenes, esencialmente la fotografía pero de inmediato las técnicas de impresión, separaron este proceso de la mano humana para automatizarlo (Benjamin, 1973), iniciaron también otro proceso menos estudiado: separaron las imágenes en dos partes, una física y objetiva; la otra, virtual y subjetiva. Ambas provistas de visibilidad, pero de una diferente cualidad visual, puesto que una de ellas suponía una visión subjetiva, basada en «la noción de que nuestra experiencia sensual depende menos de la naturaleza de un estímulo externo que en la composición y el funcionamiento de nuestro aparato sensorial» (Crary,1999:12). Aún más: esta visión no depende solamente de nuestro aparato sensorial, sino de un aparato técnico que se coloca entre nuestra percepción y una imagen básica que resulta de la modificación de la imagen tradicional mimética causada por la introducción en la misma de la conciencia de la temporalidad.

La fenomenología de las imágenes-movimiento del siglo XIX se muestra muy claramente en los juguetes ópticos que, desde el taumatropo al zootropo, fueron populares a lo largo de toda la centuria. El más conocido de todos ellos, y en el que se sintetiza mejor la técnica básica de la reproducción del movimiento, es el zootropo, cuya base es un círculo en el que se han insertado una serie de imágenes que son producto de la descomposición de un determinado icono en una serie de momentos del mismo: al poner en movimiento el círculo, mediante el aparato correspondiente, aparece una imagen global móvil, es decir, se recomponen la unidades que, al reaparecer juntas, lo hacen provistas de una nueva cualidad, el movimiento, de la que antes carecían.

A partir de este momento y hasta la aparición de la imagen digital, a finales del siglo XX, se irá disolviendo paulatinamente la primacía de la primera imagen, la material fragmentada, en favor de la segunda, la imagen virtual. La inclusión del movimiento en la imagen, la va desmaterializando hasta convertirla en una imagen-tiempo *fantasmagórica*.

Hasta la invención del cinematógrafo la dualidad, sin embargo, subsiste, aunque cada vez más internalizada en los aparatos. Si en los primeros juguetes ópticos, la imagen básica era tanto o más visible que la segunda imagen o imagen virtual resultante, en el cine prácticamente ningún espectador ve la primera imagen, las tiras de celuloide, que están enterradas en el corazón de la máquina (aunque siguen siendo visibles, por lo menos para el operador). En el video, sin embargo, las imágenes base han desaparecido: no son visibles para nadie, ya que sobre la cinta sólo hay estructuras electromagnéticas invisibles, rastros analógi-

cos del contacto, no de la luz sino de ésta reconvertida mediante la técnica de la cámara. Más tarde, con la imagen digital, la distancia entre el objeto captado y la imagen resultante se agrandará aún más, mediante un nuevo salto por el que la luz origen acabará siendo convertida en símbolos numéricos.

Pero ello no quiere decir que la imagen base haya desaparecido, puesto que sigue formando parte del imaginario técnico, como lo prueba el hecho de que el aparato videográfico o el infográfico conserven la estructura funcional, es decir, los pasos (captación-fijación-proyección) antes necesarios para crear las imágenes movimiento y ahora obsoletos. Son como un espectro del mecanismo anterior que prevalece sobre los funcionamientos actuales. Como indica Antoine Picon, respecto al imaginario técnico: «estas representaciones imaginadas, estas imágenes, si queremos, se distinguen de otros tipos de representación en que nacen del uso metafórico del lenguaje. Los vínculos que las unen les confieren unas condiciones que van más allá del contenido visual que vehiculan. Más que las imágenes, es su puesta en relación lo que produce un significado» (2001).

Las imágenes básicas, cuya forma representacional se modificaba por la inserción inanimada del tiempo en ellas, forma parte ahora de un inconsciente técnico de la imagen: son el contenido reprimido de esa imagen, es decir, su condición técnica, no natural, aquello que las imágenes en movimiento pretenden no ser pero son. Hasta la fotografía, las imágenes guardaban un contacto directo con un estimulo externo, lo que podía garantizar su pretendida fidelidad realista, su objetividad como tantas veces se ha dicho, pero en el momento en que se inicia la escisión descrita, esta garantía desaparece y lo que tenemos son, en un principio, imágenes escindidas y luego imágenes subjetivas (subjetivas a través de la técnica aliada con nuestro aparato sensorial). La introducción, pues, de un simulacro de tiempo natural en las imágenes, a través del movimiento, crea un nuevo tipo de imágenes que, entre otras cosas, se muestran capaces de objetivar nuestras experiencias subjetivas del espacio y el tiempo.

A lo largo del siglo XIX, las imágenes juegan, sin embargo, con la dualidad por la que se expone a la vez el tiempo, asimilado al movimiento, y la desconstrucción de ese tiempo-movimiento, que puede llegar a fundamentar un nuevo tipo de representaciones, válidas en sí mismas, como puede verse en las series confeccionadas por Muybridge y publicadas como estudios sobre el movimiento de los cuerpos o la imágenes de Éttiene-Jules Marey (Marey, 1994), de

todas las cuales ya hemos hablado anteriormente. Este tipo de modificaciones que experimenta la representación son, en cierta forma, herederas de antiguos procedimientos de representación del tiempo en la imagen fija, especialmente en la tradición de la pintura al óleo, que en su momento de apogeo se refirió siempre a un tiempo ideal encapsulado en la imagen perfecta (por ejemplo, de un retrato o un paisaje), pero que antes de ese realismo, había buscado incluir en la misma imagen los distintos momentos de un conjunto temporal, casi siempre de tipo simbólico, como decíamos antes. Pensemos en un cuadro como el de Tiziano (1476-1576) "Alegoría del tiempo gobernado por la prudencia" donde se representan las distintas fases de la vida del hombre, desde su juventud a su vejez, mostrando los cambios experimentados en el rostro del personaje: un conjunto de tres rostros en el que el presente ocupa el lugar central. Esta serie es comparada con varias figuras, colocadas debajo de los rostros, que representan un lobo, un león y un perro. Lo que se busca en el cuadro no es representar el movimiento, o establecer una base técnica para su reproducción, sino representar la Historia, es decir, alegorizar el movimiento temporal en el que se hallan sumergidas todas las vivencias humanas, a través de una representación espacial que en su disposición nos informa incluso, sin que el mismo pintor lo quisiera expresamente, del imaginario temporal en el que éste se halla sumergido y que organiza el tiempo como una sucesión lineal de momentos.

Las imagen fragmentaria del siglo XIX, tan extendidas, preparaban la llegada del período industrial del cómic, con el que guarda semejanzas estructurales. Pero no podemos olvidar que, hacia finales de siglo, se produce, a través de movimientos pictóricos como los prerrafaelitas y los simbolistas, una recuperación de la técnica de los denominados polípticos, es decir, cuadros compuestos por varias imágenes que fueron característicos del Gótico y más tarde del Barroco. En los polípticos, el tiempo se expone de forma parecida a los cómics, mediante la exhibición de diversos momentos de la historia concatenados. La diferencia con el cómic es, sin embargo, que en lo políticos estos momentos no se hallan temporalmente tan cerca unos de otros como están las viñetas, sino que forman elipsis mucho más amplias o representan en realidad abstracciones de una determinada historia, mostrada a través de momentos distintos pero no ligados por una duración, sino precisamente por la idea abstracta de *historia*. De todas formas, esos conjuntos constituyen una manera de representar el tiempo, análoga a la que sustentaban en su momento histórico genuino, durante el Gótico

o el Barroco, y a la vez proponen una lectura temporal moderna por asimilación de la nueva estética: el espectador del cuadro relaciona alegóricamente los fragmentos y en esta relación hay un contenido temporal.

Duchamp y los futuristas desarrollarán otro tipo de exposición del movimiento, una vez el cine haya asimilado la fenomenología de éste en sus imágenes-tiempo. En su célebre “Desnudo bajando una escalera” (1912), que ya he mencionado, Duchamp plantea una combinación de imagen fija y representación del movimiento, una síntesis que da lugar a una imagen híbrida, en la que de manera abstracta aparecen unidas las dos visualidades que la técnica había separado anteriormente. Visto de otra manera, podemos considerar que en esta imagen, como en las análogas de Balla, Carrá, etc., reaparece en la superficie lo que el cine había ocultado, de forma pretendidamente definitiva: la condición fragmentaria de la imagen-movimiento.

La revolución perceptiva que se produce a lo largo del siglo XIX acabará plasmándose en las rupturas vanguardistas más que en los medios de masas,[18] si exceptuamos la publicidad, que de hecho guarda muchas analogías con formas de vanguardia como los fotomontajes, en los que el proverbial conjunto pictórico formado por un espacio homogéneo y un tiempo ideal se transforma en síntesis presidas por la tensión de un espacio y un tiempo dislocados.

Esta nueva percepción, no sólo se transmitirá a través de las formas visuales, sino que también la novela mostrará transformaciones equivalentes y explorará sus posibilidades que, en un principio, sólo serán aún de carácter expresivo. Desde Joyce y Proust al Dos Passos de “Manhattan Transfer” (1925) o al Huxley de “Point Counterpoint” (1928), por citar las primeras rupturas más populares, los narradores dejan de percibir la realidad de forma homogénea, principalmente porque ha desaparecido la posibilidad de un eje unificador -el tiempo- que aglutine todos los espacios posibles en un único fluir indiferente. Estos primeros síntomas acabarán desembocando en las formas hipertextuales de finales de siglo pasado, después de pasar por toda clase de experimentos, sobre todo durante los años sesenta: estos hipertextos, junto con las estructuras multimediáticas en las que se combinan texto e imagen serán ya plenamente reflexivas.

18. De todas formas, hay que tener en cuenta que tanto Benjamin como Kracauer (1889-1966) consideraban que los medios de masas (especialmente los espectáculos cinematográficos combinados con las variedades) transmitían a éstas una visión fragmentada y rítmica de la realidad que coincidía con la que era típica de la vida en las grandes ciudades y que, por lo tanto, permitía una toma de conciencia de la realidad.

El videoclip y el mismo uso a través del mando a distancia (zapping) de una televisión sobredimensionada por la proliferación de canales, ahondarán en la fragmentación perceptiva, a la que contribuirá también la nueva estética de los videojuegos. Pero erraríamos si viéramos en estas manifestaciones tan sólo una continuación de la típica fragmentación modernista, porque ello querría decir que no tenemos en cuenta las experiencias temporales que las mismas comportan y que son ya posmodernistas. La disolución del tiempo clásico abre la posibilidad de una mirada alegórica que renueva el significado de los fragmentos e introduce una nueva temporalidad. Es un fenómeno que se pone de manifiesto en el modo de trabajar de determinados artistas como David Hockney que, además de pintar, experimenta con collages fotográficos. Para confeccionarlos, descompone el sujeto en diferentes tomas parciales que luego reúne de forma que recompongan la figura, pero dejando a la vista las fisuras que el propio procedimiento produce. El siguiente fragmento de una de sus entrevistas pone de manifiesto el surgimiento de esta nueva sensibilidad espacio-temporal:

> «*Entrevistador*: Se me ocurre que el elemento que usted dice que le falta a la fotografía es el tiempo. Pero incluso cuando se juntan varias imágenes, se inyecta…
> *Hockney*: Tiempo. Así es; me di cuenta de ello muy rápidamente. Parece que estas imágenes han añadido una nueva dimensión a la fotografía. Yo quería añadir tiempo a la fotografía de una forma más evidente que el hecho de que mi mano presionara el disparador, y ahí estaba, podía ser hecho» (Hockney, 1988:18)

Los diversos espacios que ha producido la fragmentación fotográfica de lo real, al ser nuevamente conjuntados producen, por tanto, una dimensión temporal, pero este factor tiempo es distinto del tiempo anterior a la fragmentación –el tiempo existencial de la figura. En principio, porque ha sido visualizado a través de los fragmentos, a través de los intersticios que aparecen entre las imágenes cuando éstas se interrelacionan, y luego porque es tiempo materializado, un tiempo particular de cada fragmento que se expande sobre la composición al ponerlo en contacto con los demás fragmentos. La suma total del tiempo de los fragmentos podría considerarse equivalente a la duración del acto fotográfico, la de las distintas tomas que lo componen, pero no es del todo así, puesto que falta el tiempo de los intervalos no registrados en foto alguna y además esta temporalidad no es sucesiva como aquella, sino plástica.

Esta nueva temporalidad se constituye en plataforma de una renovada dramaturgia, como vemos en algunos efectos especiales cinematográficos.

Los efectos de “tiempo congelado” (planos circulares alrededor de una figura “suspendida en el tiempo”) o “tiempo gelatina” (la ralentización extrema de una acción naturalmente inmediata como el disparo de una bala)[19] que aparecen en películas como “The Matrix” (1999, 2003) son un buen ejemplo de esta materialización del tiempo[20]. Estas formas aparecen también en videoclips y videojuegos.

9. El sueño de la tecnología

Hoy en día, prácticamente todas las representaciones son representaciones técnicas. Se trata de un fenómeno del que apenas percibimos su alcance y, sin embargo, supone un cambio trascendental en nuestra manera de conocer el mundo. Si nuestra realidad está formada por la articulación de las coordenadas de espacio y tiempo que hemos venido estudiando, las imágenes técnicas modifican la concepción de las mismas, en distintos grados, según de donde provengan esas imágenes. Por ejemplo, no es lo mismo la reproducción de un cuadro sobre papel que a través de un soporte videográfico o digital, aunque en todos los casos nuestra percepción de la imagen y de su relación con la realidad varía con respecto a las propuestas de la obra original. Por otro lado, el cine, con la dramática inclusión del factor temporal en su factura y la consiguiente modificación del otro vector, el del espacio, a través del montaje, supuso, en su momento, un cambio muy radical de estas concepciones e inauguró una nueva era, relativa a la mezcla de ambos parámetros: la era del espacio-tiempo que iba determinar las representaciones de la realidad hasta nuestros días.

McLuhan nos instó a suponer que las modernas tecnología no hacían más que extender el potencial de nuestros sentidos, de manera que a cada nuevo instrumento nos alejábamos más de nosotros mismos, de nuestro cuerpo y de nuestra subjetividad, en dirección a un mundo que, de esta forma, comprendía-

19. A estas representaciones del tiempo se la denomina también en conjunto “tiempo bala” (*bullet time*)

20. A lo largo de este escrito no he discutido, por cuestiones de espacio y porque es más conocida, la fenomenología cinematográfica en la medida que se merecía por su función crucial en el desarrollo de las formas espacio-temporales, pero ello no quiere decir que no reconozca su importancia como germen de otras transformaciones sí señaladas. Se puede acudir a los estudios de Deleuze (1984, 1987) para paliar este defecto.

mos cada vez mejor. Pero esto es solamente parte de la historia y quizá la menos importante porque nos dice poco acerca de la tecnología y su relación con lo real y con el sujeto.

Lo cierto es que, desde finales del siglo XIX, la técnica va, por el contrario, al encuentro del sujeto con el fin de amoldarlo a una determinada concepción del mundo. Se trata, más que de una cuestión de poder (que también participa del fenómeno como efecto colateral), de una disposición propia de la misma tecnología que señala la existencia de un cambio de paradigma. El cine puede considerarse el emblema de estas transformaciones, mientras que la fotografía, cuya aparición marca la frontera entre ambos acomodos, constituye una técnica de transición. Vilém Flusser vertió en su libro "Una filosofía de la fotografía" publicado en 1983 (2001) una serie de intuiciones geniales acerca de esta cuestión crucial. En él nos advierte que los instrumentos técnicos son la plasmación de las ideas científicas, las cuales provienen, a su vez, de determinados planteamientos teóricos. Por lo tanto, el funcionamiento de los dispositivos lo que hace primordialmente es poner en práctica el imaginario en el que se asientan esas ideas, de modo que, al utilizar un instrumento, no nos comunicamos directamente con el mundo como totalidad homogénea, sino sólo con aquella faceta del mismo que el imaginario del que ha surgido el dispositivo controla: de hecho, la acción tecnológica supone una primera materialización de ese imaginario, la plasmación de una posibilidad entre las muchas que permite el socio-cosmos. En resumen, la técnica no es transparente, y más que prolongar nuestros sentidos, los amolda a la escena conceptual y cognitiva a través de la que se desarrolla su funcionamiento.

A este planteamiento se enfrentaría Canguilhem cuando afirma que «las ciencias aparecen siempre en un cuadro donde preexiste una transformación de las técnicas. De esta manera el sabio sólo intervendría para explicitar, purificar o precisar un saber de origen empírico»[21]. Estas dos perspectivas, la de Flusser y la de Canguilhem, nos colocan ante una aporía muy característica en la que se cae muy fácilmente cuando se trata de cuestiones genealógicas. Como no existe un verdadero punto de partida del nacimiento de la técnica y de la reflexión sobre el mundo (la ciencia como tal puede ser datada más fácilmente) no podemos decir exactamente, en cada caso, qué fue primero, si la tecnología o la reflexión. Es cierto que si observamos la era pre-científica, la técnica, más

21. Glosado por Elisabeth Roudinesco (2005).

desarrollada y precisa que las actividades reflexivas en torno al mundo material, abría siempre un campo de posibilidades al que se acogía luego la reflexión teórica. Pero Canguilhem puede que se extralimite en su razonamiento al aplicarla también al ámbito científico moderno, aquel del que está hablando Flusser al referirse principalmente a la fotografía. Si nos atenemos a ésta, y la utilizamos como ejemplo de lo que sucederá más tarde, veremos que la técnica fotográfica concreta apareció después de siglos de reflexión en torno a determinadas ideas sobre la luz, la fisiología del ojo, la óptica, etc., todo ello en un marco filosófico más amplio, dominado por familias de metáforas que tenían como eje central el modelo de la cámara oscura. No se puede negar que, una vez desarrollada, la técnica promueve la aparición de una serie de nuevos problemas de los que la ciencia debe hacerse cargo, pero el paradigma en el que se mueve el conjunto no lo crea esa técnica, sino el conjunto de teorías e hipótesis que sustentan el mundo posible donde aquella aparecerá en forma de instrumentos, entre otras cosas, para verificar los parámetros de ese mundo con su actuación práctica. De hecho, la distinción clásica entre los conceptos de *técnica* (pre-científica) y *tecnología* (producto de una ciencia operativa), sitúan el enfrentamiento en sus verdaderas dimensiones: las técnicas primitivas establecían ellas mismas marcos conceptuales que podían desarrollarse filosóficamente, mientras que las modernas tecnologías son claramente el producto de unas ciencias plenamente fundamentadas desde el punto de vista teórico. En este sentido, podríamos considerar que una determinada tecnología es como un conjunto de experimentos, consolidados en cada uno de los dispositivos que surgen de la misma y cuya estructura funcional constituye la materialización de las hipótesis que formaban el marco teórico en el que esa tecnología apareció.

Como sea que la relación entre teoría y práctica es, de todas formas, dialéctica, sobre todo a corto plazo, podemos considerar que tanto Flusser como Canguilhem tienen razón, sino intentamos convertir sus posturas en categorías absolutas. Pero, de todas formas, hay algo que echamos a faltar en esta ecuación y es el factor subjetivo que concierne el usuario. Si no podemos negar que el saber práctico de los aparatos está determinado por toda una serie de saberes teóricos, sobre todo en la era de las máquinas complejas que se inicia con la fotografía, tampoco podemos olvidar la voluntad que muestra el usuario de actuar en el mundo al utilizar cualquier instrumento. Por consiguiente, cuando nos valemos de la técnica, le imponemos, dentro de lo posible, una actuación que

es particularmente nuestra. Parecería, pues, que el ser humano, como usuario, se encuentra con la tecnología a medio camino: por un lado está su voluntad de usar el instrumento para un fin determinado, por el otro, la condición apriorística de ese instrumento con sus fines particulares que no siempre coinciden con los del usuario. Ahora bien, esta tensión entre dos fuerzas –una, la nuestra, abierta y deseante; la otra, la tecnológica, cerrada y sistemática- no produce una situación tan equilibrada como parece, ya que los dispositivos técnicos nos reciben con una serie de requisitos que no sólo canalizan nuestra voluntad y acaban adaptándola a sus fines, sino que son condición *sine qua non* del funcionamiento de los mismos. Estos requisitos nos son impuestos desde una triple naturaleza. Por un lado, como sea que los parámetros de los utensilios han sido previamente adaptados a las necesidades de los sentidos y del cuerpo con el que van a encontrarse (a esta función se la denomina ergonómica, pero el fenómeno al que me refiero tiene mayores ramificaciones y es mucho más sutil), nuestra coincidencia con ellos no provoca extrañeza, sino reconocimiento: como le ocurría a McLuhan, nuestra primera impresión es que esos aparatos están hechos para nosotros y que, por tanto, son realmente parte nuestra, extensiones de nuestros sentidos. Además consideramos que nos pertenecen a cada uno de nosotros en particular, no comprendemos inmediatamente su condición de dispositivos sociales. Un ejemplo muy claro sería el teléfono móvil del que hemos tomado posesión con tanta rapidez precisamente porque su llegada nos ha parecido del todo natural, como si fuera una destilación lógica de nuestro cuerpo y nuestras necesidades vitales. No advertimos que, desde el punto de vista social, lo que de hecho ocurre en el momento de adquirir un teléfono móvil es que ingresamos en la esfera de esta tecnología como pieza integrante de la misma, aparte de que también nos integremos en el ámbito económico de determinada compañía de comunicaciones. Por otro lado, el pacto que supuestamente establecemos con un dispositivo tecnológico no sólo significa que aceptamos el ofrecimiento amistoso de su diseño (*user friendly*), sino que nos comprometemos a adaptarnos al mismo mediante toda una serie de aprendizajes que, poco a poco, harán que pasemos de ser simples usuarios del dispositivo a servidores del mismo: en nuestra relación con los aparatos más automatizados de la actualidad acabamos siendo un módulo más de los mismos, necesario para que aquellos puedan cumplir sus funciones. Pensemos, por ejemplo, en la relación que un usuario no especializado puede tener con su cámara digital completamente automatizada:

lo único que separa a este usuario de ser un simple servidor de la cámara, que es la que verdaderamente decide los parámetros de la foto a tomar, es el hecho de que aún puede determinar el encuadre, aunque no sabemos hasta cuando, ya que la automatización y la estandarización van en aumento ante el entusiasmo general de los consumidores. Esta simbiosis progresiva entre los usuarios y las artilugios tecnológicos, que hace de cada uno de nosotros un prototipo de ciborg, significa que nos instalamos en el imaginario de la máquina y que operamos, de ahí en adelante, a través de las normativas de ese imaginario: vemos el mundo tal y como los aparatos, desarrollados como resultado de diversas hipótesis tecnocientíficas, disponen que tiene que verse. Luego lo representamos de acuerdo con esos parámetros aprendidos a través de la tecnología correspondiente.

El problema resulta más escandaloso en el campo artístico, especialmente en el ámbito de los nuevos artes digitales y electrónicos. La pregunta qué se hacen los teóricos de este campo es hasta dónde debe penetrar el artista en el corazón de la máquina, en lo que en principio, como afirma Flusser, es una caja negra de cuyo interior el artista no sabe nada. ¿Debe adquirir los conocimientos suficientes de informática o de ingeniería como para dominar el medio en lugar de ser dominado por él? ¿Puede considerarse que su labor es verdaderamente artística, es decir, creativa y original, si lo que hace se desarrolla en un escenario suministrado por la tecnología y a través de unos parámetros que establecen el software y el hardware correspondientes? Son preguntas que indican hasta qué punto han cambiado las relaciones del artista con la tecnología durante el último siglo, pero sus respuestas conciernen, de hecho, a todos los ámbitos sociales en los que ésta tiene un papel preponderante. Pensemos simplemente en lo que suponen los actuales colores industriales con respecto a la paleta anterior a este proceso de fabricación artificial de los mismos, o en el hecho de que las emulsiones fotográficas y, sobre todo, cinematográficas establecen un rango de tonalidades industrialmente predeterminadas que anteceden a la propia concepción de lo real de fotógrafos o cineastas.

Proponer, como solución a este dilema, que el artista debe adquirir para desarrollar su labor un conocimiento profundo de los instrumentos que utiliza constituye, hoy en día, una salida en falso, porque convierte, quieras que no, al artista en un ingeniero. Puede ser que, al llegar al fondo del dispositivo, el artista que se haya propuesto dominar el medio consiga remontarse de nuevo a la superficie para expresar en ella el dominio tecnológico que ha adquirido, pero

el lastre que supone el control de estos parámetros pesará sobre su labor como una losa, ya que constituye una tarea demasiado pormenorizada como para que le permita librarse de la misma una vez la haya interiorizado. No digo que no pueda realizar una labor expresiva, pero será una expresión de la tecnología correspondiente, en lugar de una expresión efectuada mediante esa tecnología.

Nunca es posible, además, ser un completo experto en determinada materia, a menos que uno se dedique plenamente a ella: por ejemplo, un director de fotografía conoce a fondo el tipo de emulsiones que utiliza y sabe el rango de sus posibilidades, pero, aún así, no efectúa su labor al mismo nivel que el ingeniero que, conjuntamente con otros técnicos, toma las decisiones necesarias para la creación de ese material. Introducirse en este ámbito a fondo, supondría cambiar de tecnología, dejar la fotografía por la ingeniería. Regresar resulta luego complicado.

Esta situación es propia del ámbito de las tecnologías, que la mayoría de las veces están formadas, contrariamente a las simples técnicas, por la confluencia de un conjunto de saberes distintos. Anteriormente, la técnica relativa a cada medio artístico era propia del mismo, había sido creada desde la esfera específica para resolver los problemas que en ella se planteaban. Pero éste no es el caso actual, en el que los instrumentos que utilizan algunos artistas contemporáneos surgen de otros territorios y, generalmente, quienes los han diseñado no tiene ninguna relación con la actividad artística. También es verdad que de la experimentación artística, se desprenden soluciones que luego son aplicadas a la propia tecnología. Pero estos circuitos, en principio, son ajenos al arte en sí y los artistas siempre se encuentran en situación de dependencia con respecto a los ingenieros, que son quienes cartografían de alguna manera el territorio.

Recordemos que la opción de volcarse en un dispositivo técnico para tratar de modificar su conducta fue la que tomaron inicialmente los artistas de video cuando tuvieron que enfrentarse, por primera vez en la historia del arte, con una tecnología que se resistía a permanecer en segundo plano[22]. El caso más emblemático es el de Nam June Paik, quien inició su labor pionera penetrando en el corazón de los instrumentos, en su caso los relativos a la tecnología del vídeo, para desarticular sus operaciones tradicionales. Su finalidad era obligarles a producir resultados distintos a aquellos para los que estaban diseñados, como en las obras

22. El cine nunca opuso este tipo de resistencia. Desde un principio, y excepto en el caso de algunos vanguardistas, se presentó como un medio en el que lo tecnológico y lo conceptual estaban, aunque ilusoriamente, separados.

presentadas en la muestra de 1963, "Exposition of Music-Electronic Television", donde utilizó imanes para alterar las imágenes de una serie de monitores de televisión. Ciertamente, con ello, creó imágenes inéditas, pero mucho menos relevantes que las que produjeron luego los artistas que decidieron utilizar la tecnología más como medio con el que expresar ideas que como plataforma para producir abstracciones a contrapelo. El mismo Paik encontró, posteriormente, un camino más fructífero en la utilización alegórica de la técnica, donde ésta, en lugar de ser utilizada como instrumento, aparecía como monumento: con monitores de televisión componía esculturas. En el primer caso, cuando se trataba de ir contra le técnica, se terminaba prisionero de la misma, ya que, por mucho que las imágenes producidas fueran en contra del prototipo industrial, lo cierto es que eran poco más que productos técnicos. Por el contrario, la opción de aquellos artistas que se limitan a saber usar los instrumentos sin pretender dominar su funcionamiento básico, da como resultado, aunque parezca paradójico, una mayor libertad con respecto al dispositivo, ya que, a pesar de que las imágenes siguen perteneciendo básicamente al imaginario de una determinada tecnología, se plantean operaciones que están por encima de lo puramente técnico.

De todas maneras, ni la decisión de trabajar en el corazón de la máquina -típica por otro lado del imaginario modernista-, ni la de olvidarse de la ingeniería y trabajar dentro de los límites operativos que propone el dispositivo -una opción que podría considerarse clásica o post-clásica-, resuelven ni mucho menos todos los problemas que la mediación tecnológica supone en la actualidad. Entre otras cosas, porque por muy penetrante que sea el saber sobre los dispositivos que componen una determinada tecnología, ello no garantiza, antes al contrario, el conocimiento profundo de las implicaciones metafísicas de la misma (Daston, 2000), unas implicaciones que la opción contraria, en principio, tampoco se plantea, aunque no deja de ser cierto que quien trabaja con las ideas está más posibilitado de conceptualizar las contradicciones del medio que no el que simplemente trabaja con la técnica en sí[23].

23. Notemos que es en este territorio de la tecnología donde el concepto de metafísica se convierte en algo verificable, puesto que no es posible negar que a la física de los aparatos la envuelve un conjunto de ideas que han acompañado la concepción y al desarrollo de los mismos. Es algo fácil de comprobar en cualquier laboratorio científico, donde los instrumentos han sido creados para funciones muy específicas que están ligadas a las hipótesis de trabajo que rigen su funcionamiento y su finalidad. Lo mismo sucede con los dispositivos que se utilizan en el exterior de los laboratorios, aunque la ausencia material de estos haga parecer que no existe ningún envoltorio semejante alrededor de un determinado instrumento, cuando en realidad el "laboratorio" y su metafísica están siempre presente en el interior del mismo.

Existe en la actualidad una tendencia que, partiendo de una unificación conceptual y operativa del arte, la tecnología y la ciencia, pretende resolver estos conflictos, aunque de forma eminentemente práctica. Esta tendencia se concentra principalmente en los denominados Media Lab (*Media Laboratory*) en los que trabajan de forma conjunta ingenieros y artistas. Un ejemplo de este sistema de trabajo lo podemos encontrar en el entorno de la revista "Leonardo", editada por el MIT, el cual posee, a su vez, uno de los Media Lab más importantes del mundo. Por lo que respecta a España, es en el ámbito del FECYT (Fundación española de ciencia y tecnología) donde actualmente se trabaja alrededor de la citada confluencia.

Los Media Lab ocupan un lugar estratégico en el ámbito de la tecnología industrial de la actualidad, ya que sirven de puente entre el complejo militar-industrial que, a lo largo de las últimas décadas, ha desarrollado una serie de nuevas tecnologías cuyo alcance ha acabado superando el uso militar inicial, y la industria general del consumo. En los Media Lab, estas innovaciones son recogidas por artistas que, al utilizarlas creativamente, descubren todas sus posibilidades y acaban creando aplicaciones susceptibles de ser comercializadas. En este caso, el arte sirve de banco de pruebas, de campo creativo capaz de limar las asperezas de los productos tecno-militares y ponerlos a disposición de la industria.

Si bien es cierto que este funcionamiento podría leerse como una alegoría de la propia situación del arte o el diseño contemporáneos, cuya despolitización los convertiría en simples embellecedores de las contradicciones sociales, cuando no en directos enmascaradores de realidades éticamente reprobables, no por ello es posible menospreciar su trascendencia en muchos otros sentidos. Es un signo de los tiempos que no podamos librarnos de estas contradicciones tan fácilmente[24]. Pero no es posible rechazar la actividad de los Media Lab sólo por su situación estratégica, como hubiera sido descabellado menospreciar las técnicas de Realidad Virtual o Internet por el hecho de que fueran productos proveniente de la industria de guerra. Esta condición simbiótica que reúne diferentes esferas sociales, algunas de ellas poco recomendables ideológicamente, es, como digo, una condición del mundo actual, difícilmente evitable sin caer en reduccionismos. Al fin y al cabo, los mismos conglomerados industriales,

24. En realidad, los artistas históricamente han estado siempre en esta situación con respecto al poder. La novedad ahora puede consistir en que somos conscientes de la gravedad de estas contradicciones, sin que por ello veamos la forma de resolverlas.

las corporaciones multinacionales, abarcan ámbitos muy diversos y, a veces, insospechados para los no expertos, de manera que cada uno de los objetos que nos acompañan en nuestra vida, desde el automóvil al libro, desde los zapatos a la comida, puede estar contaminado por una práctica moral o políticamente reprobable de un sector del conglomerado, en el mejor de los casos. Es obvio que, ante este delicado panorama, se hace necesario encontrar herramientas críticas y políticas distintas a las que hemos venido utilizando hasta ahora, puesto que seguir con los métodos antagónicos tradicionales no conduce a ninguna parte porque estos carecen de la sutileza que la nueva realidad demanda. Pero lo más importante es tomar conciencia de que estas nuevas herramientas sólo pueden surgir del entendimiento profundo de la nueva situación y del aprovechamiento en positivo de sus posibilidades. Dicho esto, hay que añadir que los Media Lab e instituciones similares no solamente constituyen un poderoso dispositivo a través del que la ciencia y el arte contemporáneos se alimentan mutuamente, sino que también son, en principio, un emblema de la condición hibrida del saber contemporáneo. Es un fenómeno, por lo tanto, a considerar porque representa una de las fronteras a través de las que éste saber avanza con mayor energía.

Pero también es cierto que, en general, algo queda fuera de los Media Lab que impide que sean el verdadero taller del arte contemporáneo en su relación con la ciencia y la técnica. Aun aceptando las premisas en que se basa su existencia, es obvio, al leer muchas de las contribuciones que los integrante de esos laboratorios publican en revistas como "Leonardo" o en las mismas Web de los Media Lab, que sus trabajos se posicionan casi siempre en algún punto de una línea que va de lo tecnológico a la creativo, pero siempre de manera que la cercanía a uno de ellos, significa el equivalente alejamiento del otro. Es muy difícil encontrar una propuesta que suponga una verdadera simbiosis de ambos extremos y que, tal como están las cosas, es decir con la actual hegemonía tecnológica, sólo sería efectiva si surgiera de un planteamiento radicalmente distinto: es decir, si un medio artístico consiguiera trazar los parámetros de un imaginario al que fuera la tecnología la que tuviera que adaptarse y no a la inversa, como sucede actualmente. De nuevo tenemos que tener en cuenta los peligros de la generalización, ya que es muy posible que existan prácticas en determinados Media Lab donde esta situación se produzca, pero no parece que sea ésta la tendencia más habitual. Es más, precisamente porque los Media Lab son un producto de la constelación tecnológica y no de la del arte; precisamente porque son lugares

donde la performatividad tiende a prevalecer, por razones obvias, sobre lo reflexivo y lo crítico, podemos afirmar que su condición, aun siendo muy positiva y sobretodo sintomática, no es ni mucho menos la ideal, ya que no consigue dar respuesta a la totalidad de los problemas actuales.

Más allá de estas disputas, la verdad es que nos encontramos inmersos en una determinada ecología donde lo humano y lo técnico se hibridan profundamente, como podemos constatar, día tras día, en un panorama social donde se barajan desde las prótesis corporales, de larga tradición, a los chips cerebrales de más reciente hornada, por no citar la creciente importancia de la ingeniería genética. De todas formas, esta confluencia material, cuyas consecuencias Donna Haraway ya exploró en su famoso "Manifiesto ciborg" publicado en 1984 (1995), no marca el límite del fenómeno, sino que, además, tenemos una serie de hibridaciones sociales, conceptuales e incluso psicológicas que hay que tener en cuenta. Todo ello nos obliga a plantearnos el problema de las actuales formas tecnológicas desde una perspectiva ontológica. La tecnociencia está creando una segunda naturaleza, cuya existencia hace que varíe la inmensa mayoría de los parámetros que estábamos acostumbrados a utilizar en situaciones anteriores: « ¿qué pasa cuando las formas de vida se convierten en tecnológicas? En las formas tecnológicas de vida comprendemos el mundo por medio de sistemas tecnológicos. Como creadores de sentido, actuamos menos como *ciborgs* y más como interfaces de humanos y máquinas; conjunciones de sistemas orgánicos y tecnológicos» (Lash, 2005:42).

10. El futuro es la interfaz

Desde el punto de vista trazado, nos vemos obligados no tanto a estudiar los antagonismos entre tecnología y humanismo, como a profundizar más en la nueva condición que, si en lo que concierne al cuerpo humano da paso al ciborg de Haraway, también está produciendo transformaciones importantes en la estructura social, como la llegada de Internet y su rápida implementación nos confirma. Ello nos lleva a detectar la aparición de un nuevo modelo mental que recoge el funcionamiento de las relaciones entre técnica, individuo y sociedad, y que, a su vez, produce una plataforma en que estas interacciones se desarrollan de manera más acorde con las nuevas realidades.

Esta plataforma es lo que denominamos interfaz. Hasta ahora se ha venido llamando interfaz, en el ámbito del ordenador, a todos aquellos periféricos que, como el ratón o el teclado, facilitan las relaciones con la máquina. Pero es necesario ampliar el concepto para alejarlo de este ámbito técnico-funcional, a pesar de las evidentes relaciones que mantiene con el mismo. Lo cierto es que, ante la necesidad de desarrollar las interfaces, se han manifestado dos posturas antagónicas que vienen a reproducir un enfrentamiento casi ancestral. Por un lado están los partidarios de un funcionamiento transparente del dispositivo que abogan por su tratamiento desde la perspectiva del diseño y la ingeniería, para producir interfaces lo más sencillas posible que faciliten su uso práctico (Raskin, 2000). Su lema, de una claridad meridiana, no deja ninguna duda: "la mejor interfaz es la que no se ve". Por otro lado, se encuentran los que creen en la trascendencia de los actos técnicos, sociales y estéticos, a los que adjudican un potencial simbólico y a los que, por lo tanto, consideran capaces de la creación de imaginarios (Coyne, 1997): el mejor interfaz, para estos, conlleva un aumento de la visibilidad, puesto que se basa en una creciente puesta en imágenes de su funcionamiento para un control racional y profundo del mismo. La primera opción no tiene vuelta de hoja, ya que nos lleva directamente, como he dicho antes, al territorio de la ingeniería y el diseño utilitario y no ofrece ninguna posibilidad de trabajar su significado epistemológico o social, ya que, en principio, niega que exista nada más allá de la pura funcionalidad. Es la segunda la que verdaderamente da pie al estudio y a la discusión de las relaciones complejas de la tecnología con el individuo y la sociedad, y la que nos interesa porque conduce a la comprensión de la interfaz como modelo mental.

El concepto de interfaz, más allá de la simple relación entre la máquina y el usuario, tiene un alcance trascendental para comprender la nueva situación híbrida que se produce en la naturaleza socio-técnica en la que nos encontramos. Anteriormente, en otros momentos de nuestra evolución cultural, los modelos mentales (Rorty, 1995; Johnson-Laird, 2000) fueron construidos también a partir de dispositivos que canalizaban las diversas tensiones del imaginario coetáneo. El modelo mental más conocido es el de la *camera obscura* que nos ha acompañado, con sus ramilletes de metáforas (Draaisma, 1998), desde el Renacimiento hasta las fronteras de la era actual, es decir hasta la modernidad cinematográfi-

ca y esa técnica de transición que es la Realidad Virtual[25]. Pero anteriormente, hubo el propio dispositivo teatral, tal como lo diseñaron los griegos, el cual organizó la vida imaginaria de esa sociedad cuando empezó a sistematizarse a partir del caos anterior. Aunque Nietzsche, que se interesó por el nacimiento de la tragedia, considere que las tendencias dionisíaca y apolínea conviven en la obra de arte (1990: 40), la verdad es que esta combinación no llega a producir efectivamente hasta que aparece una estructura que disponga las reglas de una tal dialéctica. En el caso de la Grecia clásica, esta estructura fue la teatral, que fundamentó la forma de la tragedia y que en sí misma podría ser considerada como apolínea por su capacidad organizativa. El dispositivo teatral, que separa el ámbito de la realidad y el de la ficción, el del espectador y el del drama, surge de la organización de las festividades dionisíacas anteriores, donde todo estaba mezclado, sin una verdadera canalización estética. La aparición del espacio teatral, con su separación entre la escena y la zona de los espectadores, da pie a esta estructura, de manera que la dialéctica entre lo apolíneo y lo dionisiaco se organiza de manera efectiva, a través de aquellos dispositivos dramatúrgicos que ya estableció Aristóteles en su poética.

La interfaz, por lo tanto, no debe considerarse solamente desde la perspectiva de un determinado dispositivo que relaciona el usuario con la máquina, especialmente con el ordenador, sino que su fenomenología debe encararse a partir de un enfoque más amplio, ya que en la misma confluyen todas las tensiones que antes he mencionado entre la técnica, lo social y lo individual. Los problemas básicos de la interfaz deben resolverse técnicamente, como quieren los partidarios de la funcionalidad de los dispositivos, pero esta resolución tiene que efectuarse en el marco de unos parámetros que no son puramente técnicos y de forma abierta, además, para que el diálogo con la máquina no se vea constantemente constreñido por los límites paradigmáticos que ésta imponga[26]. Por consiguiente, cuando hablamos de interfaz, no nos referimos sólo a un instrumento técnico, sino también, de forma más amplia, a las posibilidades de diálogo entre

25. La llamo técnica de transición porque en ella culmina el proyecto ilusionista de la imagen del Renacimiento y se inicia, o se insinúa, la imagen del porvenir, aunque con no pocas contradicciones.

26. Nos movemos, evidentemente, en un terreno que todavía roza la utopía, ya que existen aún muchas limitaciones técnicas para lograr interfaces verdaderamente libres, pero esta situación es la misma en la que podría haberse encontrado una persona del renacimiento intentando adivinar hasta dónde podía llegar la cámara oscura. De todas formas, los últimos avances en la tecnología de las interfaces, relacionados con la imagen holográfica y las pantallas táctiles, están alcanzando ya las fronteras de esa utopía.

el usuario y la máquina, en todas sus dimensiones. Es más, la referencia debe alcanzar también a una forma de pensar y actuar que adquiere las características funcionales de la interfaz del ordenador, de ahí su carácter de modelo mental. De la misma manera que el dispositivo teatral o la cámara oscura dieron lugar a formas de pensamiento y actuación, fuera de sus ámbitos, que llevaban la marca de la disposición general que las caracterizaba, también la interfaz crea un determinado imaginario social de enorme alcance que, además, se aviene a las propias características de los intercambios sociales, estéticos y epistemológicos contemporáneos.

Podemos considerar, pues, que la interfaz supone también el surgimiento de una nueva estética, una forma de representación distinta que establece relaciones entre la persona y la imagen (o el audiovisual) diferentes a las que existían en el paradigma teatral o, por añadidura, en el cinematográfico. En general, se trata de formas que se alejan de aquellas que son características del ámbito espectáculo, que es el que acogía en su seno los dos modelos mentales anteriores, el teatro griego y la cámara oscura. Ambos gestionaban lo espectacular, aunque con distintos matices: el primero era la plasmación pública de la dialéctica entre la realidad y la ficción; el segundo, la extensión privada de esa primera distribución. Ahora, la contemplación a distancia, unida a la pasividad corporal, deja de ser el eje central que organiza la mirada, y la efectividad de ésta se desplaza a la actuación, en principio táctil, sobre el objeto de interés (lo que se ha venido llamando interacción). De esta manera las representaciones, si es que podemos seguir llamándolas así, se convierten en el producto de la interacción entre la máquina y el usuario, y su función primera es el despliegue audiovisual de este intercambio de intereses. Se trata de una plataforma técnico-conceptual que modifica constantemente sus parámetros para adaptarse al diálogo, a la hibridación entre los componentes del mismo, alguno de los cuales puede ser una máquina, como el ordenador, aunque no necesariamente. En el transcurso de este diálogo, los parámetros técnicos varían para amoldarse a los requisitos de los usuarios, de manera que también cambian las pautas cognitivas y epistemológicas en las que estos se mueven. En esta conversación intervienen no sólo polos abstractos, podríamos decir que representados por el cuerpo y la máquina en sí (como, en cierta manera, querrían los funcionalistas), sino que a ella se abocan, por un lado, la memoria, la imaginación, los conocimientos y las emociones del usuario, y, por el otro, las bases de datos y las innumerables conexiones que

puedan establecerse a través del dispositivo, es decir, la memoria del ordenador en un sentido amplio, todo ello unido a una gran capacidad de adaptación. Lo interesante es que esta serie de capacidades del usuario se materializan en el propio movimiento estético de la interfaz, en su forma, estableciendo constantemente, por tanto, nuevas plataformas que procuran posibilidades también nuevas de interconexión. La interfaz se puede considerar, pues, como un movimiento mental, materializado en la pantalla del ordenador (o, muy pronto, en un espacio holográfico), movimiento o transformación que repercute en el funcionamiento de éste y le obliga a adaptarse consecuentemente. De hecho, podemos decir que la pantalla o el holograma son sólo parte de la escena, un dispositivo más de la intrincada complejidad de la misma, que se desarrolla en un espacio que es subjetivo pero que está constantemente objetivado a través de estos dispositivos que la máquina posee, controla y produce para este fin. Estos dispositivos pueden ser pantallas, pero también otro tipo de periféricos, pues hay que tener en cuenta que, a pesar de que estamos acostumbrados a una conexión lineal entre un ordenador y un usuario, la interfaz puede referirse a una constelación más amplia de usuarios y tecnologías.

Estamos hablando, por lo tanto, de una *forma interfaz* que implica un cambio trascendental en la relación del ser humano con la tecnología y que, a la vez, se acomoda perfectamente a las nuevas concepciones del espacio y el tiempo (por ejemplo, las explicitadas por las nuevas ideas de la física y la cosmología), de manera que su capacidad de gestionarlas es mayor que la de otros medios menos flexibles. Esta *forma interfaz* se refiere también a una manera de pensar capaz de solucionar las aporías mecanicistas en las que se ha encallado habitualmente nuestro pensamiento más tradicional[27]. En este sentido los mencionados Media Lab son los centros donde la eficacia de la interfaz, tanto en su vertiente tecnológica como en su condición de forma de pensar o de modelo mental, puede ponerse a prueba con mayor efectividad, aunque en ellos se eche en falta

27. La aparición de esta nueva manera de pensar se interpreta, desde algunos círculos, como una disminución del pensamiento. Así Vicente Verdú, en su artículo "El incesante vuelo de la atención" (El País, 21-9-06), nos informa sobre el síndrome CRC (*Continous Parcial Atencion*) que sería el resultado del uso de las tecnologías contemporáneas, las cuales promoverían este vuelo superficial de la atención de un sistema a otro. Evidentemente, la aparición de este síndrome es un síntoma de un cambio social que la interfaz formaliza a través de su dispositivo, si bien éste no va dirigido a un pensar menos en profundidad, sino en la posibilidad de seguir pensando en profundidad en un ámbito completamente distinto.

el factor reflexivo y crítico necesario para que su condición adelantada sea verdaderamente operativa.

También la variable de la subjetividad parece estar ausente de los intereses que los Media Lab acostumbran a gestionar, siguiendo con ello una tradición típica de los proyectos tecnocientíficos del siglo XX y, en especial, de los de las ciencias de la comunicación, donde la fenomenología de la interfaz debería tener acogida primordial, puesto que, al fin y al cabo, el dispositivo supone la materialización de su imaginario más fiel (Debray, 2001). El concepto de usuario constituye muchas veces la máscara que oculta esta ausencia del sujeto en las nociones tecno-artísticas contemporáneas. Se trata de un vacío que no puede seguir ignorándose y que constituye el horizonte del pensamiento contemporáneo, en especial el relacionado con una tecnología omnipresente en todas las facetas humanas y sociales.

La necesidad de articular tantas disciplinas distintas, de poner en funcionamiento conjunto conceptos tan pluridisciplinares, de implicar facetas hasta ahora tan dispares, pone de manifiesto la necesidad de un instrumento, tanto técnico como mental, capaz de llevar a cabo tales tareas de manera efectiva. Es precisamente el alcance de esta necesidad social y epistemológica la que nos sugiere el molde que ha de configurar el desarrollo futuro de las interfaces.

Las formas fundamentales del espacio y el tiempo, finalmente asociadas de manera efectiva, son los elementos a través de los que la interfaz desarrolla su actividad hermenéutica. Se tiende así hacia una nueva concepción de estos parámetros cuyo alcance apenas si podemos intuir en las complejas interacciones que produce la forma interfaz actual, aunque los físicos y los cosmólogos contemporáneos, en sus barrocas concepciones del universo, nos estén adelantando un paisaje de lo real al que la evolución del dispositivo se irá adaptando paulatinamente, a medida que esas concepciones se socialicen a través del desarrollo de las tecnologías. De esta manera, la forma interfaz acabará por convertirse en un modelo de representación realista: en la forma simbólica contemporánea capaz de cumplir las mismas funciones que desde el Renacimiento hasta nuestros días desempeñó la Perspectiva pictórica.

Nos encontramos habitando, por consiguiente, un nuevo paradigma perceptivo y estamos siendo a la vez interpelados por formaciones complejas de carácter audiovisual que nos llevan a relacionarnos con la realidad de forma distinta a cómo creemos hacerlo por nuestras inercias cognitivas, así como por la propia

rutina de los medios de comunicación al uso. El sustrato del imaginario occidental ha cambiado drásticamente, pero hay una capa del mismo que conserva las formas del escenario anterior de manera que nos hace creer que éste se halla todavía vigente. Ello afecta no sólo nuestra comprensión de la realidad como personas, que se ve mermaba por el desconocimiento de las verdaderas dimensiones de aquella, sino también los proyectos científicos que investigan gran parte de las fenomenologías sociales y comunicativas actuales. Muchas de estas investigaciones se plantean todavía como si nada hubiera cambiado epistemológica y metodológicamente desde el siglo XVIII. Lo cual es grave, sobre todo si tenemos en cuenta que este siglo XVIII, tal como se vislumbra desde nuestra perspectiva, es una entelequia que nunca existió, una utopía invertida que se fundamenta en la creencia de que la esencia de las cosas y nuestra relación con ellas no cambian nunca. Se trata de la actitud naturalista que ya denunciaba Husserl y que ha servido de base a la estética clásica: «El mundo se representa como invariable en sus fundamentos, por mucho que su apariencia local pueda modificarse a lo largo de la historia; la historia es concebida como un asunto de la superficie y prácticamente epidérmico. Será inevitable, por lo tanto, que la pintura, cuya función es atender a la superficie y dar cuenta detalladamente de sus manifestaciones locales, dé la impresión de un cambio constante a nivel de contenido: vestidos, arquitectura y los alrededores inmediatos del cuerpo humano están en continuo flujo, y la pintura captará este flujo con devota atención» (Bryson, 1983:5). Es decir, que la representación visual típica no se preocupa de unos cambios estructurales, relacionados con la comprensión del espacio y el tiempo, a los que tiende a ignorar, sino que se dedica a expresar las variaciones superficiales como si la historia estuviera anclada en ellas, mientras que la fábrica de la realidad y nuestra relación con la misma no variara nunca. Las nuevas visualidades nos informan, sin embargo, de todo lo contrario y nos obligan a prestar atención a la complejidad de lo real, sustentada por distintas concepciones del espacio tiempo. Es necesario tomar conciencia de ello y obrar en consecuencia, si queremos avanzar en la comprensión de los fenómenos que nos ocupan. Como sea que las novedades no surgen de la nada, hay que tener en cuenta siempre las filiaciones de lo nuevo para llegar a comprender verdaderamente su alcance, no sea que el fulgor deslumbrante de su novedad nos impida comprender su radical diferencia.

Capítulo VI

Transdisciplinariedad de la imagen: cine y arquitectura

La aparición del fenómeno cinematográfico traza muy claramente, a finales del siglo XIX, la frontera que separa la imagen clásica, tal como se había entendido en sus formas básicas durante milenios, y la imagen del futuro. El cine, durante un siglo, va a constituirse en el eje que articula los traspasos de uno a otro territorio. Porque no debe pensarse que en estos procesos de cambio, incluso cuando son tan dramáticos como éste, todo lo antiguo se queda a un lado de la divisoria, mientras que lo nuevo empieza a desplegarse al otro lado, partiendo de cero. Se producen por el contrario una serie de transformaciones en que lo viejo y lo nuevo se interrelacionan y dan paso a un proceso de reestructuración de los distintos elementos que componen una y otra esfera: en el caso del cine, se trata de elementos esencialmente visuales, pero que desde la visualidad afectan a otros ámbitos. Es esta situación transaccional lo que convierte al cine en el arte de lo imaginario por excelencia, puesto que, como indica Le Goff, «lo imaginario se distingue de lo real, lo simbólico y lo ideológico, no tanto por sus contenidos sino por su misma índole fronteriza» (Belinsky,2007:87). En este sentido, puede ser productivo contemplar el fenómeno cinematográfico, que es muy diverso, a través de la perspectiva de una de estas interrelaciones, la que puede resultar más significativa desde el punto de vista de la representación visual. Así, comparar cine y arquitectura, nos permite vislumbra la manera en que un nuevo medio, como el cinematográfico, absorbe y transforma otro medio tan ancestral como la arquitectura. En otro ámbito (Català,2001) ya he fundamentado la poética en la que se basan las apreciaciones siguientes y he propuesto un análisis de la fenomenología cinematográfico más amplio pero también más clásico. Por otro lado, el cine tiene ya sus propios estudios a los que se puede acudir fácilmente para comprender sus particularidades.

1. Encuentros y desencuentros

Para definir la actividad del director de cine se han utilizado básicamente dos analogías, la musical y la arquitectónica. Los directores de cine, se dice, son como un director de orquesta o como un arquitecto. En ambos casos, lo que se afirma es sólo parcialmente cierto, o de una certeza vagamente metafórica. Pero si combinamos ambas analogías nos encontramos realmente cerca de la verdad cinematográfica, puesto que el cine sí que es básicamente una mezcla muy original de música y arquitectura.

Al establecer la relaciones entre la arquitectura y el cine, se ha tendido tradicionalmente a buscar en éste la representación de formaciones arquitectónicas o bien a delimitar entre los oficios cinematográficos aquellos que más cerca están de la actividad arquitectónica, como los diseñadores de espacios, los escenógrafos, los decoradores, etc. Es en este último sentido que Juan Antonio Ramírez se plantea, por ejemplo, su estudio sobre la arquitectura en el cine (Ramírez, 1993). Esta aproximación de las dos disciplinas, que resulta obvia, no es de todas maneras ni la más interesante ni la más productiva, puesto que no penetra en la esencia de las mismas y se limita a establecer conexiones superficiales entre ellas. De lo que se trata, por lo tanto, es de buscar las correspondencias entre las dos actividades a partir de las características de sus respectivas estéticas, es decir, hurgando en sus mecanismos profundos, allí donde se gestan precisamente los intercambios imaginarios, que son los que verdaderamente producen las hibridaciones sobre las que se funda cualquier medio.

Ambas disciplinas, el cine y la arquitectura, trabajan con el espacio y el tiempo y en ambas este conglomerado espacio-temporal se convierte en imagen. Es cierto, que tanto la arquitectura como el cine son algo más que eso, especialmente la arquitectura, pero si de lo que se trata es de encontrar un ámbito operativo común que realmente permita establecer analogías significativas, la espaciotemporalidad visual es el más adecuado de estos ámbitos. Por ello decía antes que la combinación ideal de música (tiempo, ritmo) y arquitectura (espacio, estructura) podía ser la mejor equivalencia que puede encontrarse con la estética cinematográfica entre las distintas disciplinas artísticas[1]. O dicho de otro modo: si nos preguntáramos qué hay de más parecido al cine en el campo

1. El reciente arte electrónico y digital es una muestra de esta fructífera combinación entre formas espaciales y musicales, con el tiempo como interfaz entre ambas.

de las artes tradicionales, la respuesta tendría que ser una combinación de arquitectura y música. Aparte del interés de las vanguardias históricas por la relación entre las artes plásticas y la música, empezando por Kandinsky, sólo Rohmer se ha plantado una relación parecida entre música y arquitectura (Rohmer, 2000), lo cual, siendo él mismo un cineasta, hace que en su caso se reúnan muy significativamente los tres elementos de la ecuación que estoy tratando de delimitar[2].

Los estudios sobre la construcción del espacio en el cine son los que más se acercan a esta visión que busca equiparar el cine con la arquitectura mediante sus equivalentes tratamientos del espacio y el tiempo. Mencionemos, a modo de ejemplo, el clásico de Eric Rohmer, "L'organización de l'espace dans le Faust de Murnau" (Rohmer, 1977) o un interesantísimo estudio, prácticamente desconocido, publicado por la Revue Belge du Cinéma: "Espace plastique et espace filmique" (Osen, 1983)[3], aunque aquí el ámbito de referencia sea, como acostumbra a pasar en estos casos, la pintura y no la arquitectura. Curiosamente, sin embargo, este planteamiento pictórico-cinematográfico se desarrolla, en ocasiones, de manera muy arquitectónica, sobre todo cuando se habla de puesta en escena y de espacios globales. Este problema lo intuye –sólo lo intuye- Jacques Aumont en un capítulo de "El ojo interminable", titulado "De la escena al lienzo o el espacio de la representación" (Aumont, 1996). De todas formas, hay que añadir que, en este caso como tantas otras veces en la fenomenología cinematográfica, se hace inevitable regresar al conjunto de la obra teórica de Eisenstein, que en gran medida no ha sido aún superada, para encontrar una reflexión que haga justicia a la calidad compleja del cine y, en consecuencias, a sus relaciones con la arquitectura.

2. A este respecto, creo que vale la pena mencionar las magníficas realizaciones videográficas que recogen el trabajo del músico Yo-Yo-Ma en colaboración con paisajistas, arquitectos y urbanistas para presentar proyectos en los que se equiparan las suites para violonchelo de Bach con diferentes realizaciones formales. A la misma serie de Sony Classics pertenece un episodio en que se contrasta una de esas composiciones musicales con los grabados de Piranesi: "El sonido de las cárceles" (François Girard, 1998).

3. Podemos citar también algunos artículos publicados en la revista Screen, como el de Edwar Branigan, "The Spectator and Film Space-Two Theories" (Screen, vol. 22 num. 1, 1981) o "Space, Place, Spectacle" de Andrew Higson (Screen, nums. 4-5, 1984)

2. Fenomenología espacio-temporal del cine

En el cine nos encontramos con tres estructuras espacio-temporales muy concretas: el plano, la escena y la secuencia. Todo lo demás son combinaciones de estas tres posibilidades básicas que configuran los pilares de lo que podríamos denominar *arquitectura* cinematográfica.

Antes que nada, debemos comprender que las distintas manifestaciones históricas de los medios y las artes, por muy especializados que estén y por muy esenciales que sean sus estéticas y sus poéticas, tienen sus raíces en imaginarios comunes y por lo tanto acarrean en sus dispositivos formales los trazos no sólo de las disciplinas que le son contemporáneas, sino también los del saber y la práctica históricamente acumulados. Así, cuando hablamos del *plano* cinematográficos, debemos tener en cuenta que sus características estéticas fundamentales provienen del teatro y de la pintura. Y que si lo consideramos idealmente, es decir, como espacio primero de la *mostración espectacular,* las correspondencias pueden extenderse a elaboraciones tan aparentemente diversas como la fachada de un edificio o una escena literaria. Lo que tienen en común estos dispositivos es que se presentan como escenarios donde se expone o se exhibe un determinada *contenido*. Todos conllevan la idea de un espectador al que se encaran frontalmente para ofrecerle, como en un escaparate –otra analogía posible-, sus *productos* visualizados.

Pero ya digo que esta línea de pensamiento se basa en una concepción idealista del plano cinematográfico: no en su realidad práctica, sino en aquella virtualidad que el denominado lenguaje cinematográfico se encarga de fundamentar: se trata de que el espectador considere la película entera como un solo plano prolongado en el tiempo, es decir, como un equivalente de la escena teatral o de una escena pictórica a la que se añade dinamismo y duración. En realidad, sin embargo, el concepto de plano es una abstracción que engloba diferentes casos concretos: planos generales, primero planos, planos medios, etc. que no se dan de forma aislada como lo hacen, por ejemplo, los cuadros de una exposición.

De esta manera, el problema se traslada, prácticamente sin retoques, al espacio de la escena: los planos sólo tienen verdadero sentido cuando se interrelacionan en un contexto que los determina y que al mismo tiempo ellos fundamentan. Pero aquí también volvemos a encontrarnos con una concepción idealista, equivalente a la anterior, por la que la escena se percibe, en el cine clásico, como

un espacio homogéneo y continuo y, por lo tanto, carente de articulaciones. Si el concepto de plano enmascaraba la realidad pragmática de los distintos tipos de plano, el concepto clásico de escena oculta la realidad de los planos que la forman. En todos estos casos, no movemos todavía en torno a la metáfora de la ventana que elaboró Alberti en el siglo XV para fundamentar el realismo pictórico perspectivista: el cuadro tenía que ser como una ventana que se abre a la realidad y, a la que, por lo tanto, lo espectadores –o su mirada- debe poder asomarse sin interferencias. No deja de ser significativo el hecho mencionado ya en otro capítulo de que Ortega y Gasset, en un momento en que el fenómeno cinematográfico está definitivamente consolidado y en plena efervescencia vanguardista de los años veinte, recogiera la misma metáfora de la ventana para cerrar el ciclo del realismo, indicando que la pintura moderna era equivalente a mirar por una ventana, pero no a través del cristal, sino enfocando la vista en éste, en cuyo caso, la realidad se desdibuja y aparecen sólo manchas de colores: la pintura abstracta (Ortega, 1925). El cine pertenece a este paradigma de la abstracción, pero sueña todavía con el mundo anterior de la transparencia mimética.

No creamos, sin embargo, que no existe este espacio virtual de la escena que la percepción idealizada del espacio fílmico nos induce a considerar, puesto que la originalidad del espacio escénico cinematográfico se encuentra precisamente en esta condición virtual que posee. Aquí la equivalencia con la escena literaria es más efectiva incluso que la que relaciona espacio cinematográfico y espacio teatral. El escritor construye, mediante palabras, un espacio imaginario que se traslada a la mente del espectador. Pues bien, el aparato cinematográfico se encarga de visualizar el equivalente de este espacio y lo hace primordialmente a través de la articulación de una serie de unidades visuales, denominadas planos, que componen una escena. Las escenas están, pues, compuestas por planos, pero son algo más que la simple suma de estos, lo cual confiere a la escena una ontología propia. De la misma manera, el plano no puede agotar su fenomenología en su propio espacio, puesto que se prolonga al espacio de los demás planos que con él forman la escena, ni ésta consume la suya en su propia circunscripción espacial, puesto que este espacio es una virtualidad que surge a través de una compleja interacción de tecnología, fisiología, psicología y estética. El cine es en este sentido un instrumento complejo en el que se inicia, de manera efectiva, la relación hombre-máquina que puede considerarse una alegoría del siglo XX.

El dispositivo cinematográfico funciona, pues, en coalición con las facultades fisiológicas y cognitivas del ser humano, de modo que sin éstas no existiría. Así como una fotografía es un objeto que, como tal, es independiente de nuestro aparato perceptivo, el cine por el contrario no puede prescindir de él: sobre la pantalla de una sala de cine vacía no se proyecta una película –imágenes en movimiento- sino una sucesión de fotos fijas e intervalos de oscuridad. Esto nos conduce a una primera constatación con respecto a las relaciones entre cine y arquitectura, a saber, que la estética cinematográfica trabaja mediante la construcción de arquitecturas virtuales que si bien tienen su primer fundamento en una visualidad objetiva, articulada temporalmente, adquieren todas sus dimensiones a través del trabajo subjetivo de la memoria y la imaginación del espectador.

3. El director y el arquitecto

Comprendida la característica virtual de la escena, estamos preparados para considerar el verdadero funcionamiento del espacio fílmico, más allá de su apariencia. De esta manera tenemos que dejar de pensar en la película como en una sucesión de planos, una idea que proviene de una desgraciada equiparación entre la retórica fílmica y el lenguaje, por la que se igualan los planos a las palabras (o, como mucho, a las frases). Así, de la misma forma que las frases, o la expresión lingüística, están formada por una sucesión lineal de palabras, también el discurso fílmico estaría articulado a través de una sucesión lineal de planos. Por el contrario, los planos se vinculan arquitectónicamente para formar un espacio global, el espacio escénico que a la vez construye un espacio de carácter superior que denominamos secuencia.

¿Cuáles son las ventajas de desplazar el cine desde el paradigma literario al paradigma arquitectónico? En principio, la fundamentación de un necesario proceso visualizador. El anclaje del cine en el paradigma literario llevaba a considerar que la producción de significado se producía en el mismo como en el lenguaje, a través de la diferenciación entre significante y significado. El significante, entendido en ese paradigma como símbolo arbitrario y por lo tanto insustancial, no se considera más que un vehículo para el significado, con el que

se conecta inmaculadamente, sin que las supuestas impurezas del significante lo contaminen: de forma semejante a cómo la luz del sol atraviesa un cristal (recordemos la metáfora de Ortega y recordemos, de paso, las teorías de André Bazin sobre la transparencia fílmica –Bazin, 1966). Así funciona la escritura en el ámbito de la cultura occidental, especialmente después que ésta se desprendiera de la presencia de la caligrafía como forma significante. En el cine, por analogía, la articulación visual no sería otra cosa que un vehículo, arbitrario y transitorio, para presentar significados (dramáticos, poéticos, emocionales o intelectuales, etc.) que acudirían descarnados a la mente del espectador, como transportados telepáticamente. Por el contrario, el cine entendido como arquitectura restituye al significante, es decir, a la forma, a la visualidad, a la imagen, toda su potencia hermenéutica: hace residir el significado, no en un espacio ideal al que se resumiría el pensamiento al margen de su enunciación, sino en su materialidad concreta, sin que ello quiera decir que esta materialidad carezca de atributos mentales o imaginarios.

El cine entendido arquitectónicamente nos permite conocer de manera más perfecta el trabajo concreto de sus directores o directoras. Estos aparecen entonces, no tanto como escritores que *pasan a limpio sus pensamientos*, sino como constructores de formas significativas o, dicho de otro modo, visualizadores de conceptos: conceptos dramáticos, narrativos, psicológicos, imaginarios, ideológicos, etc. Se trata de una profesión que nacía a finales del siglo XIX, pero que es en la actualidad que adquiere su total trascendencia al haberse convertido en una tarea ineludible en nuestro entorno social.

En este nuevo oficio confluyen, como decía antes, numerosas líneas de fuerza, procedentes de distintas genealogías artísticas. El director de escena teatral, por ejemplo, constituye uno de estos afluentes principales, y, de hecho, la conexión profesional entre cine y teatro fue intensa durante los primeros años del nuevo medio. Pero vale la pena tener en cuenta que la nueva figura del director cinematográfico es algo más que la simple trasposición de un oficio desde un ámbito profesional a otro. El director de cine hereda del director escénico de finales del siglo XIX una sensibilidad especial por la importancia de la escena, no sólo como entidad englobadora del espectáculo dramático, sino también como catalizador visual de los problemas del mismo. En ese momento, el campo de la estética teatral ha destilado un nuevo nivel visual, independiente del texto dramático en sí, que el cine, en un siguiente paso, se encarga de

formalizar y, por lo tanto, de convertir en totalmente operativo. No olvidemos que, prácticamente al mismo tiempo que se producía en el teatro esa condición pre-cinematográfica, también en la novela realista, de Victor Hugo a Jane Austen y Henry James, se genera la elaboración de una determinada escenografía: los relatos se concretan en situaciones localizadas que el escritor se encarga de que el lector visualice mentalmente. Es un desarrollo que coincide de manera significativa con lo que podríamos denominar arquitectura metafórica, por la que la forma de los edificios, esencialmente su fachada, expresa el uso o contenido de los mismos, una función que el racionalismo se encargará luego de diluir, pero que acabará reviviendo, a partir de Venturi, en la arquitectura posmodernista, a la que, fenomenológicamente, podríamos tildar de *cinematográfica*. Pero no finaliza aquí la constelación sintomática: basta tener en cuenta el nacimiento del cómic como fenómeno industrial de masas, que se produce prácticamente al mismo tiempo que la primera proyección cinematográfica, y recordar cómo la estética de este medio nace con la página-escena de los primeros cómics de "The Yellow Kid" de R. F. Outcault (heredero de los dibujos satíricos, herencia que luego continuará el Windsor McCay de "Little Nemo" en sus "Sermons on paper") para inmediatamente fragmentarse en diferentes viñetas. Obviamente, la página-escena de Yellow Kid es la traslación visual de la escena ideal que baña en esos momentos toda el panorama cultural, desde la literatura al teatro, desde la pintura al cine, si bien en estos dos últimos casos se trata de una escena engañosamente unitaria o que se encuentra en crisis. De hecho, a través del cine y del cómic, la imagen entra en una nueva situación que la separa de las imágenes tradicionales: las imágenes cinematográficas, como las del cómic articulado en viñetas, se separan de la tradición pictórica, teatral y literaria, y se arriman a la imagen arquitectónica, estructuralmente mucho más compleja.

4. La arquitectura cinematográfica

Siendo un arte industrial, ampliamente socializado, es muy difícil determinar quién fue el primero en realizar un avance o un descubrimiento concreto. Pero ello carece de importancia, excepto para ramas muy especializadas de la historia o de la crónica local, lo interesante es constatar los cambios y establecer

sus características fenomenológicas. En este sentido, la operación efectuado por Griffith durante el rodaje de la película “After Many Years” (1908) supone un momento crucial en el desarrollo del lenguaje cinematográfico.

Noel Burch dividió la historia temprana del cine en dos períodos muy claros, el dominado por un modo de representación primitivo y el presido por el llamado modo de representación institucional (Burch, 1987). El primer período, que va desde el nacimiento del cine hasta alrededor de 1905, se caracteriza por la típica unidad escénica que hemos detectado antes en otros medios artísticos: las películas se dividen en escenas que la cámara capta unitariamente, como si estuviera ante un escenario teatral[4], mientras la acción se desarrolla en ellas. De hecho, en estos casos, la cámara se sitúa en una posición que mimetiza la que podría tener un espectador de teatro, situado en un lugar privilegiado de la platea. En 1908, durante el rodaje anteriormente citado, Griffith decide efectuar un primer plano para captar con más intensidad la expresión de una actriz (el primer plano ya se había utilizado antes, pero no con esta intención dramática). Para ello, se ve obligado a abandonar la situación privilegiada de la cámara, situación claramente espectatorial, externa a la acción, y penetran en el ámbito de esta acción. Se trata de un verdadero salto epistemológico que traspasa la línea que separa el espectador del espectáculo: la cámara una vez dentro del espacio escénico, ya no puede contemplar la escena en su conjunto, sino que se ve obligada a elegir un ángulo determinado, a construir, por tanto, una mirada que es relativa, mientras que la anterior era claramente absoluta. Si la escena neoteatral del Modo de Reproducción Primitivo se presentaba al espectador en toda su enteridad, a partir de la operación de Griffith sólo una parte de la misma es visible en la pantalla a la vez, de forma que la escena global pasa a ser el resultado de la concatenación de diversas visualidades, es decir, se convierte en una construcción virtual, fruto de la conjunción de los distintos planos que la componen. De esta manera, el director puede gestionar el espacio mismo de la escena y no sólo las acciones de sus personajes, como ocurre en el teatro. También la escena teatral, a partir de principios del siglo XX, sufrirá modificaciones drásticas, al socaire de las vanguardias artísticas que modificaran la estructura de sus respectivos espacios, pero en estos casos el resultado será siempre estático y objetivo: se presentará unitariamente a la mirada del espectador. Por el contrario, en el

4. Obviamente, los especialistas dedicados a la microhistoria discuten la homogeneidad de este período que parece establecer Burch e insisten en la presencia de formas híbridas, pero ello no es relevante para lo que estamos discutiendo.

cine, el director puede jugar estéticamente con estos dinamismos y convertirlos en dispositivos dramáticos que penetran hasta el imaginario del espectador. La nueva estética cinematográfica, descubre un espacio inédito en el que confluyen la objetividad y la subjetividad, la imagen material y la imagen virtual.

Walter Benjamin, hacia el final de su ensayo más célebre, efectúa una interesante comparación entre cine y arquitectura que vale la pena recordar aquí para que se pueda comprender mejor la condición esencialmente virtual de la dramaturgia cinematográfica. Saliendo al paso de los que, a principios de siglo, despreciaban el espectáculo cinematográfico porque era un arte de masas, «y las masas buscan disipación, pero el arte reclama recogimiento», Benjamin indicaba que «disipación y recogimiento se contraponen hasta tal punto que permiten la fórmula siguiente: quien se recoge ante una obra de arte, se sumerge en ella; se adentra en esa obra (...) Por el contrario, la masa dispersa sumerge en sí misma a la obra artística. Y de manera especialmente patente a los edificios. La arquitectura viene desde siempre ofreciendo el prototipo de una obra de arte, cuya recepción sucede en la disipación y por parte de una colectividad» (Benjamin, 1936). Benjamin no hace aquí sino apelar a la distinción brechtiana entre la dramaturgia aristotélica y la dramaturgia moderna del teatro épico, aplicándola al ámbito de la recepción. Sumergirse en la obra de arte es, en este sentido, identificarse con ella y por lo tanto pasar a formar parte de su proyecto: Brecht, por el contrario, pretendía un distanciamiento productivo, didáctico, concienciador, una forma de percibir la obra que Benjamin considera que coincide con la actitud *disipativa* de las masas. Siegfried Kracauer hablaba también, en la misma época, del *culto a la distracción* que caracterizaba a las masas de las ciudades modernas, disposición que era equivalente al desorden sensorial que definía a esa ciudades y que era también promotora de una recepción *distraída* o distante (Kracauer, 1926). Pueden equipararse, pues, los conceptos de disipación y distracción con que esas masas, esencialmente el público berlinés de entreguerras, encaraban a la vez el espectáculo cinematográfico y el *espectáculo urbanístico*. En ambos casos, con una misma actitud distanciada y atenta a la superficie, al efecto. Sin embargo, Benjamin y Kracauer no se estaban refiriendo tanto a los films elaborados clásicamente, según el Modo de Representación Institucional, como al espectáculo completo que los acogía en los grandes palacios del cinema de la época, un espectáculo en el que se incluían números de music hall, de circo, etc. Esta multiplicidad de efectos, como la denomina Kracauer, demandaba, y era a

la vez causante, de la recepción distraída que también se producía en las calles de Berlín[5]. Pero Kracauer hace una observación acerca del peligro que supone intentar anular la capacidad subversiva que él adjudica a esta actitud: «incluso si (los programas de los grandes salas de cine) se dedican a impulsar la distracción, inmediatamente le hurtan a la distracción su sentido, amalgamando la multiplicidad de efectos –que por su naturaleza demandan permanecer aislados unos de otros- en una unidad "artística". Esos shows se esfuerzan por impulsar la variada secuencia de externalidades en un todo orgánico. Para empezar, la estructura arquitectónica tiende a enfatizar una dignidad que acostumbra a caracterizar a las instituciones de la alta cultura. Favorece lo elevado y lo sacro como si estuviera destinada a acomodar obras de eterna significación» (Kracauer, 1926).

Sin entrar en la polémica acerca del valor del arte de masas y tomando como base el hecho de que la forma institucional del cine se impuso sobre la vanguardista, que hubiera podido considerarse más cercana a los postulados de Benjamin, Kracauer y Brecht, quiero destacar que lo que estos escritores ponen de manifiesto es la esencia fragmentaria del cine (en el caso de los cines de la época, incluido en espectáculos asimismo fragmentarios) que coincide con la experiencia igualmente dispersa del urbanismo de las grandes ciudades, algo que ya había detectado Baudelaire (1821-1867) al hablar de París, más de setenta años antes. Lo interesante es que, al criticar el movimiento considerado reaccionario y que lleva a componer una unidad con esos fragmentos, los autores nos dan la medida de la estética cinematográfica clásica, que es el resultado de esta composición. En el caso de la arquitectura, no estoy tan seguro de si es posible sacar conclusiones similares de la reorganización de las experiencia fragmentarías que patrocinan las grandes ciudades, especialmente cuando Kracauer se refiere a ella en relación a los denominados palacios del cine que, a través de una estética esencialmente kitsch, promovían atmósferas globales de dudoso gusto. Pero en cualquier caso, lo que nos interesa es la dialéctica entre fragmentación y totalidad que se fundamenta en estos escritos, así como el hecho de que la misma se considere común al cine y a la arquitectura: tanto la ciudad moderna como el espectáculo moderno se basan en una fragmentación óptica que tiende a producir globalizaciones virtuales. Quedarse fuera de esta virtualidad o dejarse a atrapar por ella son opciones posibles que pueden interpretarse ideológicamente, como

5. En este sentido, hay que referirse a dos películas fundamentales: "Berlín, sinfonía de una gran ciudad" (1927), de Walter Ruttman, y "El hombre de la cámara" (1929), de Dziga Vertov, que exponen visualmente la experiencia fragmentaria de la gran ciudad: de Berlín y Moscú, respectivamente.

hemos visto. Pero la globalidad virtual como efecto moderno, como experiencia y como espacio artístico, existe y debe tomarse en consideración[6].

El trabajo del director consiste, por lo tanto, en trabajar con estas globalizaciones, inicialmente en el ámbito de la escena, luego del plano y finalmente de la secuencia. El orden es precisamente éste y no el que se consideraría más usual y que consistiría en empezar por el plano. Ya he dicho antes que basar la estética y la dramaturgia cinematográfica en el plano supone equipar el discurso fílmico al discurso lingüístico: buscar unidades mínimas cuya articulación forme la secuencialidad de la frase o de la narración fílmica. Pudovkin al equipar el plano con los ladrillos que sirven para construir un edificio, y Eisenstein al proponer, como alternativa crítica, la fusión dialéctica de los planos, se estaban alejando de esa presunción lineal, pero sin llegar, ni uno ni otro, a intuir la fundamentalidad de la escena[7].

Pensar la escena como un juego de espacio y tiempo que se articula según las necesidades dramáticas y narrativas de la historia que se está narrando es penetrar en la esencia del cine, puesto que es tomar conciencia del espacio en el que debe realmente trabajarse y que es distinto del de las demás artes: su espacio *poético*. Lo primero con que se enfrenta el director es, pues, la escena, pero no la escena considerada como un espacio material, equiparable al espacio real, sino la idea de la escena con una forma concreta que responde a los elementos dramáticos que la misma debe contener. Y, a partir de la formalización de este concepto, de este conjunto de ideas espacializadas, se establece la *planificación* que visualizará tales relaciones dramáticas. Los planos plasman la escena, pero no por una suma sucesiva, por un añadido lineal, ni siquiera por una superposición sucesiva de los planos-ladrillo de Pudovkin, sino, a la inversa, como quien construye un puzzle cuyo diseño precede al acto mismo de la construcción.

Los planos contienen vectores, que son líneas de fuerza dramática, líneas que relacionan unos planos con otros y que exponen visualmente el contenido dramático de la escena, su movimiento, su intención. Por eso los planos no se dan nunca de forma aislada, al contrario de lo que las ilustraciones de los libros nos inclinan a pensar, sino que siempre son parte de una estructura más

6. Ello nos podría llevar a una nueva lectura de las propuestas, supuestamente progresistas, de las vanguardias históricas, que ignoran la presencia de este nuevo espacio de actuación –la globalidad virtual- o lo confunden con postulados regresivos.

7. Eisenstein habló, sin embargo, de estructuraciones orgánicas al respecto de "El acorazado Potemkin" (1927)

amplia, unida por vectores. El conjunto de estas uniones configura la escena, es el andamiaje material de la forma virtual de esa escena, forma que corresponde al compendio de la idea global de la misma: se trata de la solución que el director ha dado a los varios problemas dramatúrgicos que se le han planteado. Es una solución que visualiza dinámicamente estos problemas y en ello reside su originalidad.

5. La secuencia cinematográfica y el futuro del cine

Si el trabajo del director con la relación entre los planos y la escena es una labor de reflexión, de transformar las ideas en valores visuales, plasmados en formas dinámicas, su función con la secuencia es claramente compositiva: se trata de elaborar un relato a partir de las unidades escénicas, entendidas como unidades de pensamiento dramático; de conferir un ritmo a esos pensamientos.

Las secuencias engloban un conjunto de escenas con una misma unidad narrativa, con un mismo tema y, por tanto, con una misma finalidad. La escena es claramente una unidad de espacio en la que el tiempo constituye un elemento secundario, mientras que la secuencia, por el contrario, se concentra en el tiempo y en su arquitectura que permite elaborar una estructura con diversas escenas.

Quizá sea en este ámbito donde la analogía con la arquitectura aparezca de forma más clara, si bien una adecuada profundización en la fenomenología de la escena sería igualmente productiva. Pero la secuencia permite ordenar la percepción de los espacio de manera más amplia que la escena, se debe a un ritmo más general que, a través de analogías musicales como el contrapunto, enlaza más directamente con la estética de la moderna arquitectura.

Hay diferentes formas de encarar la secuencia y la manera en que los directores la utilizan depende tanto de su estilo particular, como del estilo general de la época, así como del aliento de la película: si ésta es épica, dramática, etc. Hay casos en los que el director se limita a situar una escena tras otras, construyendo una linealidad simple, una narración sin densidad formal. El cine de Rohmer o el de Bresson son característicos de este estilo, a pesar de la diferente intensidad de los films de ambos directores. En otros casos, por el contrario,

las escenas que componen una secuencia se suceden paralelamente sin llegar a agotarse, de manera que el director puede jugar con esos diferentes niveles espaciotemporales a lo largo de la secuencias, mostrando directa o indirectamente esos niveles según convenga, y elaborando, por lo tanto, una complicada arquitectura con esa estructuración. En algunas películas de Hitchcock, por ejemplo "Encadenados" (1946), o en "El Padrino" (1972) de Francis Ford Coppola, así como en "Campanadas a Medianoche" (1965) de Orson Welles encontramos ejemplos de estas formaciones.

Hay una tercera posibilidad, menos mecánica, de relacionar las escenas de una secuencia, que corresponde a una forma más contemporánea de entender el cine. Se trata de jugar, elípticamente, con los tiempos interescénicos que, en los casos citados antes, o bien son ignorados y corresponden simplemente al desarrollo del tiempo narrativo, o son, por el contrario, prácticamente eliminados en el ámbito de un tiempo general de la secuencia, donde las escenas se desarrollan prácticamente en paralelo. De hecho esta forma moderna de la que estoy hablando sería fruto de una nueva concepción de distintos dispositivos retóricos clásicos: el plano secuencia y la elipsis. La elipsis, cuando se emplea estéticamente, supone una forma de esculpir el tiempo, puesto que construye con éste, con su mostración o su eliminación, una forma visual. El famoso plano secuencia, caballo de batalla del realismo más estricto, puede considerarse también como una construcción capaz de visualizar una síntesis espacio-temporal. Lejos de ser el instrumento máximo de la transparencia cinematográfica, como quería Bazin, el plano-secuencia se presenta, desde esta perspectiva, como un afinada forma estética, capaz de modular contenidos dramáticos complejos. En este sentido, las modernas secuencias, desde Lepage a Angelopoulos y Kitano, son formaciones fluidas que dejan ver, en la articulación de las distintas escenas, el tiempo dramático y el tiempo narrativo conjugados. Se trata de formaciones equiparables a las propuestas de Gehry o Koolhaas en arquitectura, no sólo porque proponen también formas inestables, disoluciones del clasicismo en la temporalidad, sino porque establecen una dialéctica negativa entre interior y exterior, la invierten y proponen como espectáculo la visión de su propia configuración en el acto de configurarse. Estamos en la línea de lo manifestado por Jameson, respecto a determinada arquitectura que ha traspasado los límites del posmodernismo y en la que: «persiste, sin embargo, la necesaria existencia de la multiplicidad interna, una realidad para la que la palabra heterogeneidad resulta

demasiado débil, al menos en parte, precisamente porque la multiplicidad está aquí incluida, contenida de algún modo, e implica toda una nueva concepción de la relación entre objetos individuales, que antes eran siempre figuras sobre un fondo, o conjuntos combinados y construidos ingeniosa y armoniosamente» (Jameson, 2000)

Por último, cabría hacer mención del retorno a un sistema que tuvo su momento en los años setenta: la multipantalla. Actualmente, en muchas películas y series de televisión (por ejemplo, "24" de Stephen Hopkins), se utilizan un nuevo montaje, impulsado ahora por la facilidad que dan los sistemas de montaje digital, por el que se muestran en un mismo marco varias pantallas donde aparece escenas distintas o puntos de vista diferentes de la misma escena. Si nos atenemos a la dramaturgia de las escenas y las secuencias que he expuesto anteriormente, no daremos cuenta de que se trata de una revolución de la misma, incluso de una revolución en el propio concepto de plano. Los conceptos de simultaneidad y secuencialidad se transforman en el marco de estas nuevas disposiciones; la gran arquitectura clásica de la secuencia, basada en el montaje paralelo o alternativo, adquiere aquí una nueva dimensión. En general, podemos decir que la virtualidad que era la base fenomenológica sobre la que se levantaba la estética cinematográfica clásica parece revertir hacia una recuperación de la fragmentación vanguardista, pero sin abandonar todas las cualidades de aquella. Es una síntesis de tendencias, en la que las relaciones entre espacio, tiempo y drama deben pensarse de nuevo.

Capítulo VII

Retórica visual

1. El sentido figurado

Después de largo tiempo en el olvido, la retórica aparece de nuevo en las investigaciones sobre la representación, especialmente las relacionadas con los estudios visuales. No es de extrañar, puesto que las forma retóricas son claramente figurativas y si se las había olvidado era precisamente por esta tendencia a la figuración que siempre ha estado bajo sospecha, especialmente cuando está relacionada con el conocimiento. Desde siempre en nuestra cultura el conocimiento ha estado ligado al verbo, que el Génesis coloca al principio de todas las cosas: *al principio fue el verbo…* La paradoja es que la retórica nace como una organización del discurso, pero sigue siendo igualmente sospechosa. Quizá porque está relacionada con la persuasión que se considera ajena a la verdad. Como dice Genette, «en el centro del pensamiento retórico se sitúa la oposición de lo propio y lo figurado» (1972-23). De esta manera, lo figurado es siempre lo opuesto a lo propio. La expresión "en sentido figurado" conlleva esta valoración negativa: quiere decir un sentido que no es permanente, esencial, sino provisorio, establecido sólo como una convención con fines que se apartan del sentido propio al que hay que tender.

La retórica clásica describía multitud de figuras posibles con las que organizar el discurso, pero las corrientes modernas de la misma las han sintetizado en cuatro formas principales: la metáfora, la metonimia, la sinécdoque y la ironía. De ellas, has sido la metáfora la que ha acabado por aglutinar el sentido general de lo retórico: la metáfora, que es, curiosamente, la figura retórica más ligada a la imagen.

La imagen ha despertado siempre desconfianza: es una historia muy antigua, pero especialmente ha sido menospreciada en el ámbito del pensamiento abs-

tracto cuyos caminos conducen a la ciencia. Hay un ejemplo de esta fobia por lo visual que es muy ilustrativo porque se produce en un ámbito como el de la música en el que no se esperaría encontrarla. Daniel Boorstin narra en uno de sus excelentes libros de divulgación la historia de Joahn Sebastian Bach y cómo su elaboración de la técnica contrapuntística despertó los antiguos temores sobre una música sin palabras que ya San Agustín y el Papa Gregorio el grande había expresado con anterioridad. Estos sospechaban que si la música perdía su conexión con la palabra a la que había estado ligada desde tiempos antiguos, se convertiría en un icono. La gente dejaría de prestar atención a lo que se cantaba, es decir, al contenido, y se dejaría llevar por el canto en sí, es decir, por la forma. Añade Boorstin que «el miedo a las imágenes que casi había prevalecido contra las artes visuales en el seno de la Iglesia, sobrevivía para emplearse contra las artes de la música» (1993:428). Fijémonos cómo en el ámbito musical se contrapone la palabra a la imagen en un momento como el barroco que la música se vuelve instrumental, es decir, alcanza una pureza que las artes visuales sólo obtendrán un siglo y medio más tarde, cuando aparezca el arte abstracto: un arte sin contenido, simplemente pictórico. La palabra, en la música, servía para borrar la imagen: lo importante era lo que se cantaba, es decir, los himnos religiosos: constituía, por tanto, un peligro para la Iglesia que los feligreses dejasen de prestar atención a estos contenidos y se dejaran llevar por las cuestiones formales, emocionales, puesto que la Iglesia perdería así un instrumento de propaganda. Es curioso considerarlo desde este punto de pista que hace de la palabra el vehículo principal de la seducción, cuando la palabra ha sido contemplada siempre como una forma de racionalidad frente a la irracionalidad supuestamente esencial de las imágenes. Pero lo que llama la atención es que Boorstin, que aquí se muestra muy perspicaz, había escrito en los años sesenta del pasado siglo uno de las primeras advertencias acerca de los peligros que implicaba la creciente presencia de las imágenes en la cultura occidental. Su libro "The image" (1992: publicado en 1961) fue editado prácticamente en la misma época en que Guy Debord escribía sobre los peligros de la espectacularización de la realidad en su "La sociedad del espectáculo" (2002: publicado 1967). Ambos son toques de atención sobre el avance de la cultura visual en un momento culturalmente dominado por el giro lingüístico que desembocó, después de analizar múltiples temas y disciplinas desde la lingüística, en el análisis de la imagen mediante la

semiótica. Con esta disciplina, lo visual quedaba a merced, por decirlo así, de la interpretación verbal.

La figuración retórica, en especial la metáfora, ha sido apartada del método científico que no puede soportar la ambigüedad que la misma introduce en tanto en el discurso como en la representación. Para la ciencia no es posible utilizar un lenguaje "figurado", puesto que su lema es la exactitud. Esto no quiere decir que la metáfora no se introduzca en el quehacer científico, ya que es casi imposible librarse de ella, pero la intención es impedir que sea utilizada voluntariamente. Es así como el discurso científico se estable como el polo opuesto del discurso poético, donde la metáfora es el mecanismo esencial de la producción de significado.

Nietzsche decía que nuestras ideas son siempre metafóricas, aunque no lo parezca. En la raíz de una idea nunca deja de estar escondida lo que algún momento fue una metáfora. Esto es fácil de entender si tenemos en cuenta que el mecanismo metafórico aparece en el lenguaje para designar lo que asombra, lo que causa extrañeza, es decir, aquello que no es familiar y, por lo tanto, no puede describirse fácilmente. Por eso se recurre a lo que se denomina un símil, que es una forma débil del mecanismo metafórico: se busca *información* en un ámbito conocido para *explicar* lo desconocido. Un ejemplo muy claro, y relativamente reciente (para los planteamientos de Nietzsche), es la palabra "rascacielos". Esta palabra surge en el momento en que se empiezan a construir edificios inusitadamente altos, a finales del siglo XIX: en Chicago, por ejemplo, que es donde aparecieron por primera vez este tipo de edificaciones. La gente contempla con asombro esos edificios, los cuales despiertan en ellos una particular emoción que tratan de identificar. ¿Cómo llamar a esas torres tan altas que parecen tocar el cielo: rascarlo o rozarlo, literalmente? *Skyscrapers*, o sea, rasca-cielos. La visión de algo nuevo, sobre todo algo que produce emociones intensas, despierta el instinto metafórico. Es decir, la mente trata de buscar una equivalencia en un campo conocido de aquello desconocido que contempla. Pero con la salvedad de que no se trata sólo de una equivalencia formal, sino que el elemento que se importa tiene que acarrear también un mismo tipo de emoción. Mientras esta emoción se mantenga viva cada vez que se apele a la metáfora, ésta seguirá también viva porque en ella sobrevivirá el asombro inicial. Cuando la emoción desaparezca, el asombro se habrá olvidado y la metáfora habrá muerto. Esto ocurre cuando la metáfora se utiliza tan frecuentemente que acaba por *gastarse*

y pasa a convertirse en un nombre común que se incorpora al léxico de forma estable: en ese momento, al utilizar la palabra rascacielos ya no se está haciendo una metáfora en el sentido propio del término, sino que se utiliza una palabra que acarrea consigo el cadáver de una metáfora. Es de estas metáforas muertas que está formado no sólo nuestro léxico, sino también nuestro pensamiento, según Nietzsche.

Por lo tanto, la poesía, esencialmente metafórica, se nos revela como el mecanismo productor de conocimiento por excelencia. La poesía es una fuente constante de metáforas vivas, mientras que las metáforas muertas que pertenecen al discurso prosaico, son todo lo contrario: aquella se basa en la curiosidad y el asombro que se encuentran en la base de todo conocimiento genuino, mientras que el léxico común, prosaico, ignora que está formado por las cenizas de aquel fuego inicial. La poesía transforma constantemente en metáfora el fulgor del descubrimiento. Al otro extremo se encuentra, como decía, la ciencia, cuyo método procura evitar tenazmente la presencia de la metáfora, si bien se muestra incapaz de controlar la infiltración en su discurso de metáforas muertas que remiten a descubrimientos ancestrales ya asimilados. Como tampoco consigue evitar el método científico, si la ciencia es genuina, que las metáforas aparezcan en el momento del descubrimiento, cuando la curiosidad y el asombro son todavía fuertes: en esas circunstancias, la ciencia es una forma de poesía, de la misma manera que la poesía puede ser también un tipo de ciencia.

El investigador británico James D. Watson, uno de los descubridores de la estructura del ADN, confiesa que él y su compañero Francis Crick fueron a dar con la forma correcta de esa molécula apelando en gran medida a su sentido estético para escoger de entre los diferentes modelos hipotéticos que tenían en mente. Watson dice que temía las críticas de una colega cuando le enseñó el prototipo, pero que ella consideró que «la estructura era demasiado bonita para no ser la adecuada» (2000:185). Esta intuición de un científico era claramente poética. Fue el poeta John Keats (1795-1821) quien dijo que «la belleza es verdad y la verdad belleza».

En realidad, la metáfora, como toda forma retórica, no es tanto un artificio añadido al lenguaje con finalidades ornamentales o persuasivas, que también lo es, sino una estructura fundamental de nuestro pensamiento. Nuestra forma de pensar se desenvuelve a través de unos mecanismos que son la base de lo que luego se ha desarrollado como retórica propiamente dicha. De la misma manera

que algunos lingüistas, entre ellos Noam Chomsky, consideran que hay una estructura básica del lenguaje que es innata en el ser humano y que de ella derivan luego todas las lenguas, también existe una estructura paralela, o superpuesta al lenguaje, de carácter retórico que es igualmente común a toda la familia humana. Esta estructura retórica básica puede ser considerada un patrón visual equivalente al patrón lingüístico: es decir, la base de un pensamiento visual que tendría sus raíces a la misma profundidad que el pensamiento lingüístico, o quizá a una mayor profundidad todavía.

A pesar de ello, la metáfora sigue despertando suspicacias o siendo menospreciada. La metáfora, fuera del ámbito poético, se emplea siempre de manera provisional, implícita o implícitamente. Parece como si al hablar "con propiedad" (observemos cómo el mecanismo metafórico se introduce subrepticiamente sobre todo en los lugares comunes), es decir, ciñéndose al sentido propio de las expresiones, sólo pudiera recurrirse a la metáfora como un paréntesis aclaratorio. El discurso literal (entendido como el único fiable) se detiene para dar paso a una metáfora que lo ilumina momentáneamente con su resplandor originado en otro lugar (estoy utilizando obviamente metáforas). Luego el discurso vuelve a cerrarse sobre sí mismo y continúa con su literalidad. La metáfora se entiende, pues, como una herida abierta en el texto que hay que restañar inmediatamente. Se considera que, al utilizar la metáfora no se está haciendo ninguna afirmación de peso, no se dice, por ejemplo, que Juan es realmente un león, sino que su valor lo hace parecido a un león: se le compara, solamente. Esta iluminación está permitida, si todos, autor y lector, convienen en que la equiparación de Juan con un león es provisional, momentánea, y no responde por lo tanto a una información sobre cambios que se hayan producido verdaderamente en Juan.

2. La expansión de la metáfora

Para Lakoff y Johnson, quienes desde las ciencias cognitivas estudian los procesos de una mente que consideran estrechamente relacionados con el cuerpo, la razón ni es completamente consciente, ni literal, ni desapasionada, sino que es en gran parte inconsciente, metafórica e imaginativa y emocionalmente implicada (1999). Según estos planteamientos, la metáfora no sólo estaría intrín-

secamente ligada a nuestros procesos mentales, sino también a los corporales, puesto que ambos formarían una íntima unidad. Ello querría decir que nuestra presencia en el mundo, nuestra implicación con el entorno estaría basada en procesos metafóricos de muchos tipos distintos: incluso nuestros gestos, nuestras acciones serían en gran medida metafóricas, por ejemplo.

Según estos mismos autores, el proceso metafórico no consiste solamente en estructurar un concepto en términos de otro (*metáforas estructurales*: Juan estructurado como león), sino también organizando un sistema general de conceptos en relación a otro (*metáforas orientacionales*). Este segundo tipo de metáforas establece un campo semántico orientado espacialmente: arriba y abajo, dentro y fuera, delante y detrás, etc. La existencia de este tipo de metáforas está relacionada con el hecho de que nuestros procesos cognitivos parten de un cuerpo que se encuentra en un determinado entorno social. Según como los cuerpos se relacionen con el espacio en determinada sociedad, estas orientaciones espaciales tendrán un significado u otro, o se distribuirán de una manera u otra (1980).

En la figura 1, podemos ver cómo se organiza espacialmente uno de estos campos semánticos, cómo las metáforas aparecen en determinados enclaves dinámicos del mismo. Según nuestra tradición cultura, lo bueno se sitúa arriba y lo malo abajo. La forma de nuestro cuerpo (los pies en el suelo y la cabeza en el aire) establece una valoración del espacio que se traslada inmediatamente a la experiencia ambiental: el aire, adonde apunta la cabeza, obtiene una valoración superior que la tierra, donde se asientan los pies. De ahí a establecer la estructura de determinadas creencias o mitologías hay un paso: pensemos en la distribución del Cielo y el Infierno. Tengamos en cuenta además, que estos mitos, una vez constituidos, regresan a su lugar de origen y refuerzan las nuevas metáforas.

El cuadro de la figura 1 nos permite apreciar también la división de la actividad metafórica en una región consciente y otra inconsciente. Las metáforas relacionadas con la salud y la felicidad pertenecen a la parte superior y expresan sentimientos plenamente asumidos, mientras que las relacionadas con la tristeza y la enfermedad ocupan la parte inferior y, por regla general, se exponen de manera indirecta. Por ejemplo, no es lo mismo afirmar que alguien es elevado de miras que decir que está deprimido. En el primer caso, la enunciación implica directamente el concepto orientativo de elevación, mientras que en el segundo, el concepto de depresión sólo indirectamente se refiere a una tendencia hacia

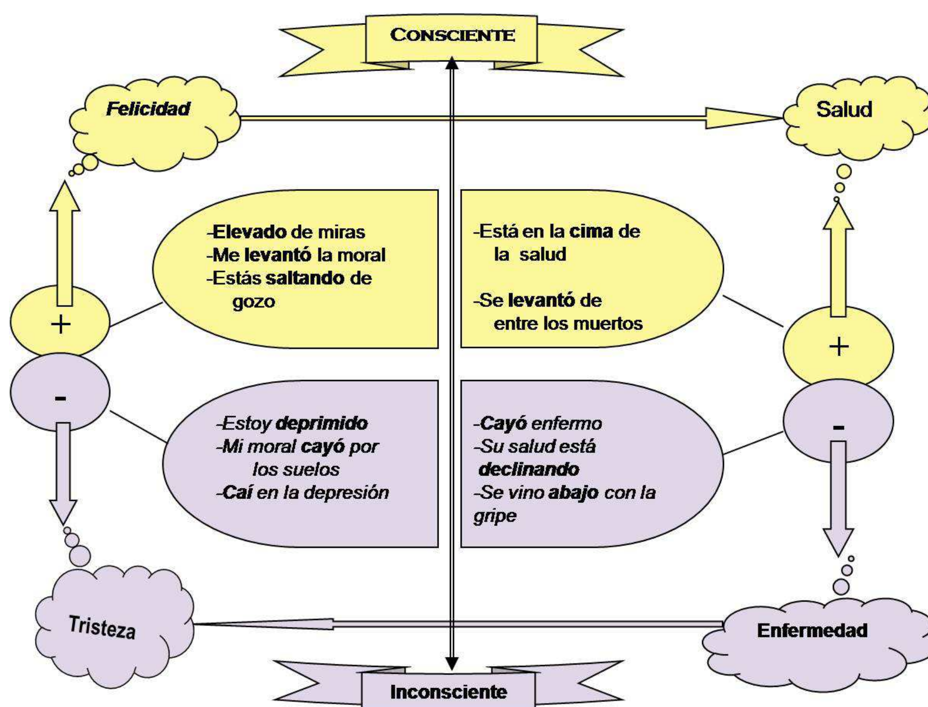


Figura 1

abajo. En las metáforas conscientes, la operación retórica sigue siendo visible, mientras que en las inconscientes provienen de un acto involuntario.

Que la metáfora se considere un campo complejo, hace que este tropo se aleje de la linealidad del texto lingüístico con el que había estado relacionada.

3. La imagen metafórica

Precisamente por ser la metáfora una manera de ilustrar el texto con imágenes (mentales) se ha prestado poca atención al otro aspecto posible de la metáfora, aquel aspecto que la relaciones directamente con la imagen material, con las representaciones. Esto puede parecer una paradoja, puesto que es como decir que en las imágenes metafóricas se produce la figuración de una figuración: si la metáfora lingüística significa producir una imagen en el seno del discurso, la

imagen metafórica constituye una materialización de esta imagen verbal. Esta representación que resulta es, por consiguiente, la metáfora de una metáfora.

El lenguaje produce imágenes mentales: cuando leemos el mundo creado por el escritor se presenta en nuestra mente de forma más o menos precisa, dependiendo de nuestra imaginación y de la del autor así como de su capacidad para convertirla en imágenes. Por su lado la retórica visual, la metáfora, origina conceptos que desembocan en un discurso lingüístico destinado a asimilar lo que la imagen expone estéticamente. Vemos en estos mecanismos una cierta simetría entre ambos procesos (figura 2), simetría que implica una hibridación de los mismos en el terreno mental, al tiempo que nos hace conscientes de que ambos, el lingüístico y el visual, pertenecen a ámbitos cognitivos intercambiables.

En realidad, todas las imágenes son metafóricas en un primer nivel: de manera más contundente aún que en el texto, la mayoría de expresiones y de ideas tienen raíces metafóricas. Una imagen es la transposición de lo real a otro ámbito que modifica los trazos de esa realidad: esta puesta en contacto de por lo menos dos mundos, el real y el representativo, se produce mediante un mecanismo básicamente metafórico. Ello sin contar las cuestiones de técnica y estilo que ahondan todavía más en este mecanismo.

Todas las imágenes son metafóricas, pero no todas son metáforas en un sentido estricto: hay una gran diferencia entre un retrato y una caricatura. Un retrato realista es metafórico de manera parecida a como lo es un texto repleto de metáforas muertas; por el contrario, una caricatura es metafórica de manera parecida a cómo un poeta utiliza metáforas vivas.

Son mecanismos parecidos, pero deberíamos matizar el concepto de "metáfora muertas" de la imagen realista: algunas de ellas lo son, las que pertenecen a rasgos de estilo tan enraizados en una cultura que parecen formas naturales, equiparables a lo real. Pero otras, no.

Roland Barthes hablaba de códigos de construcción de la realidad en casos parecidos: estudió un relato de Balzac (1799-1850), "Sarrazine", y descubrió en el mismo la serie de códigos (herméneutico, de acción, semántico, simbólico y cultural[1]) por medio de los cuales se construye la sensación de realismo en un texto literario (1980). Balzac habría utilizado inconscientemente en su escrito este conjunto de códigos, que constituirían un mecanismo de transformación

1. En esta página Web se encuentra una presentación interactiva que explica el significado de estos códigos: http://www.arts.uwaterloo.ca/~raha/700_701_web/BarthesLO/codes.html (septiembre 2008)

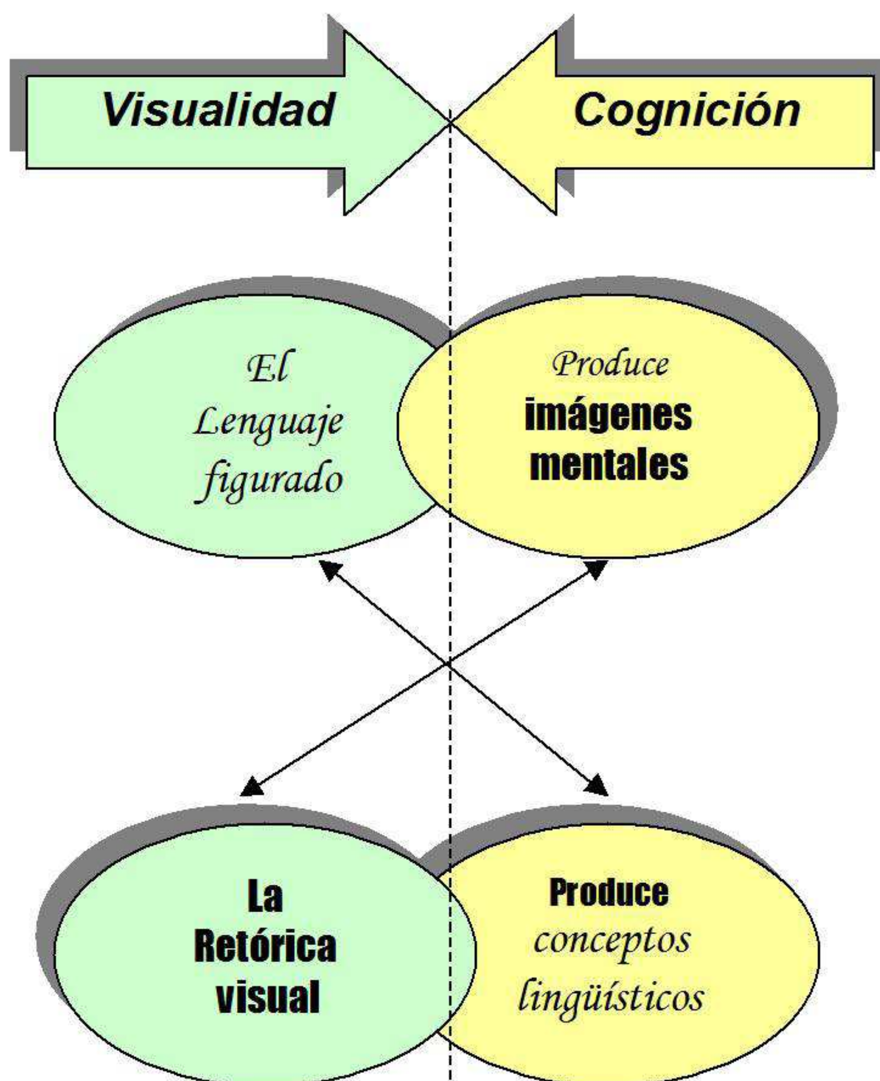


Figura 2

de lo real en lo representativo. Además de estos códigos inconscientes, en cuyo seno se combina la cultura con la experiencia, están aquellos que el escritor utiliza conscientemente, los que forman parte de su elección estilística. En el caso de la imagen, se da la misma dicotomía, pero la construcción visual no ha tenido hasta ahora la espontaneidad del texto: el artista visual era mucho más consciente que el escritor de la utilización de ciertos códigos culturales, ya que estos no se escondían detrás de una construcción textual estandarizada,

sino que permanecían visibles en cada gesto que se aplicaba a la imagen. No es lo mismo aprender a escribir que aprender a pintar: la primera habilidad se internaliza rápidamente, mientras que la segunda es un acto de continua externalización. Las nuevas tecnologías pueden estar cambiando este escenario, especialmente a través de los programas de tratamiento de imágenes como *Photoshop* o de grafismo como *CorelDraw*, etc. En ellos, los gestos y las técnicas se han automatizado y, por tanto, han dejado de ser tan visible como eran cuando los utilizaba directamente un artista: esta automatización corresponde al proceso de naturalización de los códigos que detectaba Barthes en la literatura.

Las imágenes son siempre metafóricas, decía, pero hay algunas que son claramente metáforas: el equivalente de las metáforas verbales, las relacionadas con la retórica propiamente dicha. Sin embargo, hay una diferencia fundamental con éstas metáforas verbales: si en el texto es posible pensar que la imagen que produce la metáfora es transitoria, y es posible porque, al fin y al cabo, la imagen producida es mental y, por lo tanto no acaba de estabilizarse nunca, en el terreno de la imagen visual esta escapatoria no es tan fácil, puesto que todo el conjunto de la imagen se transforma de acuerdo a las propuestas de la metáfora y el nuevo escenario de la realidad que esta propone se convierte en el único escenario visible. En una imagen metafórica equivalente a la metáfora "Juan es un león", lo que vemos es una figura que es parte humana y parte animal: se trata de Juan transformado literalmente (visualmente) en un león. La figura que produce la imagen metafórica no es provisional, sino que modifica la ontología de la imagen, todo su ser. Nos encontramos, por lo tanto, en un terreno muy distinto del de la retórica del discurso oral. En el caso de la imagen no estamos ante una figura imaginada que se opone débilmente a la materialidad del texto que la ha originado y que es el que se encuentra ante los ojos del lector, sino ante una representación estable que permanece inmutable frente a la forma vacilante e inconcreta del discurso (mental u oral) que pretende explicarla.

4. Formas de la metáfora

Aunque la metáfora y la metonimia son figuras retóricas cercanas, no deben confundirse. En general, la metonimia actúa por contigüidad, por cercanía:

hay siempre una relación directa existente entre las partes que participan en su construcción. Por ejemplo, cuando se dice que *diez mil fusiles cercaron la ciudad*, se está haciendo referencia a los soldados, a diez mil soldados, pero se los caracteriza por el poder del fusil que porta cada uno de ellos. Fusil y soldado forman una unidad natural, ya que el arma es un atributo del soldado. Antiguamente, los marineros decían, cuando se acercaba un barco, que había una vela en el horizonte. La metonimia se construye, en este caso, sobre la base de una experiencia visual: lo primero que se ve de un barco en el horizonte es la parte más elevada del mismo, la vela. Pero si lo que se estuviera viendo en el horizonte fuera realmente una vela, el marinero que lo anunciase no estaría utilizando una metonimia, sino efectuando simplemente una aseveración. Cuando la frase se usa para indicar que se acerca un barco, aunque sea plenamente visible a pesar de su lejanía, entonces sí que se produce una metonimia, puesto que se está utilizando una parte del barco para referirse a su totalidad.

Cuando se utiliza una parte para referirse a la totalidad, se efectúa una sinécdoque, que es una forma particular de la metonimia. Si no es fácil, a veces, diferenciar la metonimia de la metáfora, menos lo es distinguir la sinécdoque la de metonimia. Digamos que el mecanismo general por el que se construyen figuras retóricas utilizando elementos que son contiguos en la realidad se denomina metonimia: por ejemplo, cuando se dice que determinada persona *se durmió en sus laureles*. Aquí no se expresa la parte por el todo, sino que se toma un elemento de un conjunto, el laurel relacionado con la antigua celebración en la que se coronaba a los poetas con laurel, y se utiliza para describir una situación, la de aquel que, una vez ha tenido éxito, se relaja. Es también una forma de criticar a un perezoso. Por el contrario, en la sinécdoque la relación de la parte con el todo es más estricta: *tenía cien cabezas de ganado* (no sólo tenía las cabezas); *sus ojos se fueron tras él* (quiere decir lo miró con intensidad: pero la totalidad del sujeto queda expresada por la parte que corresponde a los ojos).

Hay un cuento muy divertido del escritor de ciencia-ficción californiano Philip K. Dick (1928-1982) que ilustra muy bien el mecanismo de la metonimia, llevándolo al absurdo. Se titula "The Eyes Have It". Ya en el título aparece un primer movimiento retórico, puesto que Dick utiliza en el mismo una combinación de metáfora y metonimia. En los parlamentos anglosajones hay la costumbre de que los parlamentarios expresen su asentimiento diciendo en voz alta "I" (que se pronuncia "ay"). Al finalizar las votaciones, si han ganado los votos

afirmativos, se dice "the *ays* have it", es decir, los síes han ganado. Pero como "ays" suena igual que "eyes" (ojos), la frase que informa sobre la votación se puede confundir fonéticamente con una extraña aseveración sobre los ojos: "the eyes have it", es decir, ganan, o prevalecen, los ojos. En la narración de Philip K. Dick prevalecen efectivamente los ojos, puesto que trata de un individuo incapaz de comprender el lenguaje retórico, que interpreta siempre literalmente (es un defecto relacionado, al parecer, con la esquizofrenia). Así cuando lee un libro anodino permanece en un constante asombro, puesto que afirmaciones, en principio inocuas, como "perdió la cabeza" o "le dio la mano" se convierten en actos absurdos e inquietantes: cree que el escritor dice que alguien anda sin cabeza o que un individuo le entrega literalmente la mano a otro.

Esta incapacidad por comprender el sentido metafórico de las expresiones estaría, como digo, relacionada con la esquizofrenia, puesto que quienes padecen esta enfermedad mental no sólo interpretan literalmente cualquier sentido figurado, sino que convierten en literales todas sus construcciones mentales. La extrema concreción de su mente les impide distinguir entre la realidad y sus elucubraciones. Esto no quiere decir que la metáfora sea una antesala de la enfermedad mental, sino que nos ilustra sobre la íntima conexión entre la mente y los mecanismos retóricos. El lingüista Roman Jakobson llegó a conclusiones parecidas al relacionar la metáfora y la metonimia con los mecanismos de formación de los sueños según Freud y también con ciertas patologías del lenguaje como la afasia.

En la figura 3 podemos ver los distintos niveles a través de los que se desarrollan los fenómenos metafóricos y metonímicos. La metáfora tiene que ver con la analogía, puesto que establece procesos de relación compleja entre elementos a través sistemas de semejanza más o menos concretos o más o menos creativos, dependiendo de la intensidad de la figura metafórica propuesta. Desde el punto de vista de la lingüística, se desarrolla dentro del ámbito delimitado por Saussure del paradigma, es decir, a través de relaciones estructurales que permiten seleccionar una palabra dentro de un campo de posibilidades. Por otro lado, según Lacan, corresponde al mecanismo de la condensación que, para Freud, era una de los fenómenos básicos de la elaboración onírica: ocurre cuando, en el sueño, se componen figuras o personajes a través de la reunión de una serie de elementos pertenecientes a otras figuras u otros personajes.

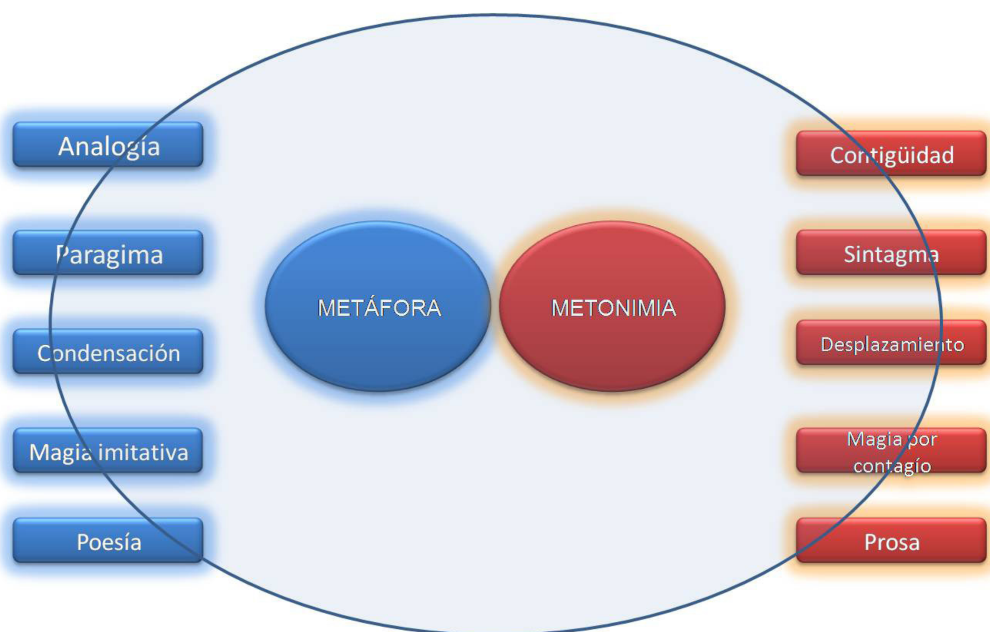


Figura 3

Por su lado, la metonimia actúa, como ya he dicho, por contigüidad y, al estar relacionada con la frase, funciona en el ámbito lineal del sintagma. Por lo que se refiere a su relación psicoanalítica, tiene que ver con el desplazamiento, un mecanismo que, según Freud, utiliza el sueño para proyectar determinadas emociones correspondientes a personajes y situaciones conocidos sobre otros a los que, en principio, se desconocen: se produce en este caso un desplazamiento de la emoción para evitar enfrentarse con un problema relacionado con la figura a la que se pretende suplantar. En general, el desplazamiento consiste en trasladar las características de un objeto a otro.

Jakobson, aparte de corroborar estas relaciones de las figuras retóricas con otros campos del conocimiento, añade la conexión de las mismas con las dos formas que adquiere el trastorno del lenguaje denominado afasia, el cual imposibilita a quien lo padece la comunicación verbal o escrita, o bien la comunicación mediante cualquier tipo de proceso en el que intervengan signos: «Jakobson ponía en evidencia una estructura bipolar del lenguaje gracias a la cual el ser hablante efectúa sin saberlo dos tipos de actividad: una se relaciona con la similitud e incumbe la selección de los paradigmas o de las unidades de la

lengua, la otra remite a la contigüidad e incumbe a la combinación sintagmática de esas mismas unidades» 1995:399). Las afasias constituyen por tanto una perturbación de la capacidad de utilizar signos por semejanza o por contigüidad. Según el mismo Jakobson, «la afasia presenta numerosas variedades muy dispares, pero todas ellas oscilan entre uno y otro de los dos polos que acabamos de describir. Toda forma de trastorno afásico consiste en una alteración cualquiera, más o menos grave, de la facultad de selección y sustitución o de la facultad de combinación y contextura. En el primer caso se produce un deterioro de las operaciones metalingüísticas, mientras que el segundo perjudica la capacidad del sujeto para mantener la jerarquía de las unidades lingüísticas. El primer tipo de afasia suprime la relación de semejanza; el segundo la de contigüidad. La metáfora resulta imposibilitada en el trastorno de la semejanza y la metonimia en el de la contigüidad» (1973). Cuando falla la capacidad de utilizar la relación de semejanza, el paciente se decanta por establecer relaciones por contigüidad de los elementos: «tenedor reemplaza a cuchillo, mesa a lámpara, fumar a pipa, comer a tostadora». Y, el contrario: cuando falla la capacidad combinatoria, maneja semejanzas: «catalejo por microscopio y fuego por luz de gas».

Jakobson lleva aún más lejos esas implicaciones citando a James George Frazer (1854-1941), quien «reducía a dos tipos los principios que gobiernan los ritos mágicos: encantamientos fundados en la ley de la semejanza y en la asociación por contigüidad. La primera de estas dos grandes ramas de la magia por simpatía se ha denominado "homeopática" o "imitativa" y la segunda "magia por contagio"» (1973). Y añade, finalmente, que «el principio de la semejanza rige la poesía (...) La prosa, en cambio, se desarrolla ante todo por contigüidad. Por lo tanto, la metáfora, en poesía, y la metonimia, en prosa, constituyen las líneas de menor resistencia, y a causa de ello el estudio de los tropos poéticos se dedica fundamentalmente a la metáfora. La bipolaridad que realmente existe se ha reemplazado en estos estudios por un esquema unipolar amputado que coincide de manera sorprendente con una de las formas de la afasia, o sea, con el trastorno de la contigüidad» (1973).

Este conjunto de implicaciones de las formas retóricas nos indican, como he dicho, hasta qué punto estas formas están relacionadas con mecanismos básicos de nuestra mente, así como nos informa de los límites de nuestro pensamiento.

Capítulo VIII

Modos de exposición

Walter Benjamin, en su estudio sobre el drama barroco alemán, llamaba la atención sobre los modos de exposición del texto filosófico que equipara con las matemáticas, cuya finalidad es eliminar totalmente el problema de la exposición en su propósito de conseguir un conocimiento genuino (1990:9). Quizá Benjamin era demasiado condescendiente en su época con las matemáticas, pretendiendo que no poseían un modo de exposición, o que habían logrado eliminarlo, cuando en realidad sabemos ahora que también las matemáticas tienen estilos expositivos.

Pero dejemos de lado las matemáticas y centrémonos en las tecnologías contemporáneas de la representación, puesto en cada una de ellas podemos detectar un modo de exposición característico que afecta al tipo de imagen o estructura visual que produce. Partimos por comodidad de las tecnologías contemporáneas, pero sabiendo que todas las tecnologías de la representación han tenido siempre un modo de exposición propio que es necesario tener en cuenta para comprender los modos de exposición actuales. Por otro lado, prefiero que hablemos de tecnologías y no de medios, porque los medios son la parte visible de las tecnologías pero los modos de exposición están más ligados a la estructura compleja de éstas que a la visibilidad institucional de aquellas, sobre todo en los casos en que, como el cine, la televisión o los videojuegos, la visualidad depende en gran medida de la tecnología.

Cuando nos referimos a las imágenes técnicas contemporáneas tendemos a olvidar que están directamente relacionadas con instrumentos y las analizamos a partir de consideraciones muy generales. Por ejemplo, tendemos a proyectar en ellas el imaginario de modos de representación prototípicos, como la pintura, o referenciales dentro de una misma estela tecnológica, como puede ser la

fotografía para el cine o el cine para la televisión. Incluso me atrevería a decir que estos distintos imaginarios se superponen a la hora de pensar las imágenes y así, aunque examinemos una estructura visual de la televisión o de Internet, nos acercamos a ellas, pensando primero en un cuadro, luego en una fotografía y finalmente en una película. El cuadro nos ofrece las coordenadas generales de la representación occidental, la fotografía nos suministra la referencia de las imágenes analógicas de tipo mimético y el cine acaba de redondear el conjunto añadiéndole el factor movimiento. No digo que esto ocurra de forma tan precisa, ni que realmente seamos conscientes del proceso, pero sí que al pensar hoy en día en cualquier tipo de visualización contemporánea aplicamos a la misma unos parámetros que son, más o menos, la suma de los citados o de otros parecidos. Por ejemplo, el teatro no acostumbra a entrar ya en esta secuencia porque sus características no se inscriben directamente en el imaginario social contemporáneo, a pesar de que como modo de exposición sea la base de todos los modos de exposición que se conocen. Este tipo de regresión que se produce a la hora de considerar las formas de representación hace que seamos bastante insensibles a las diferencias esenciales entre las distintas representaciones. Al mismo tiempo impide que nos pertrechemos con las herramientas conceptuales necesarias para enfrentarnos específicamente a las imágenes técnicas, entre otras cosas, porque no existe una teoría sobre las mismas. La tendencia general es a considerar que todo son imágenes y que la diferencia entre las mismas depende del medio que las transmita.

Es aquí donde vemos aparecer el primer problema con el concepto de medio, un problema que en parte ya he señalado antes. Muy arraigado al término se encuentra la noción de transporte, un transporte aséptico, podríamos decir, que no se inmiscuye en lo transportado. En realidad, los medios de comunicación o de representación, ya sea por razones sociales, políticas o tecnológicas, intervienen muy profundamente en aquello que transportan. De todas formas, resulta difícil desprenderse de un concepto cuando está profundamente arraigado en la cultura. De modo que seguiré hablando de medios visuales: teatro, pintura, fotografía, cómic, cine, televisión, vídeo, ordenador, etc.[1]. Pero haciendo hincapié

1. Medios como la literatura o la prensa son igualmente importantes para la estructuración de los modos de exposición visual, ya que intervienen en ellos como sustrato. Los cómics y el cine están, por ejemplo, muy relacionados con la tradición literaria. Por otro lado, estoy dejando de lado niveles conceptuales como los que corresponden a la imprenta o al libro para no complicar excesivamente la exposición. Si quisiéramos profundizar en estos aspectos, podríamos empezar por decir que la imprenta es al medio cinematográfico, como el libro es a una película. La tecnología de la imprenta

en el hecho de que, a partir de la fotografía, el factor tecnológico se convierte en dominante y es necesario tenerlo en cuenta porque se superpone al concepto de medio.

No se trata de confeccionar ahora una teoría sobre estos modos de exposición en relación a las tecnologías y a los medios, porque esto nos llevaría demasiado lejos. Tampoco podemos dedicarnos, por el mismo motivo, a desentrañar las mediaciones sociales e ideológicas que desarrollan esto medios. Pero en cambio sí es necesario, en el ámbito de los estudios visuales, señalar que un acercamiento a las diferentes tecnologías de la representación a través de la perspectiva de los modos de exposición es una forma de solucionar muchos problemas y es sobre todo una forma de comprender la relación de esa tecnología con los receptores de la misma, sin olvidarse de el tipo de visualidad característica que componen los distintos aparatos. Es decir, el modo de exposición nos permite relacionar la estructura tecnológica, la estructura de la recepción y la estructura de la imagen de una determinada tecnología en un conjunto fenoménico de carácter sistémico (figura 1).

Los modos de exposición tienen una relación directa con los paradigmas culturales en los que se inscriben, así como también con los modelos mentales que determinan el paradigma o con varios de ellos, ya que estos también proceden acumulativamente. Varios instrumentos pueden, por lo tanto, compartir modos de exposición parecidos, de la misma manera que un instrumento puede acumular diversos modos de exposición contemporáneos o acarreados de instrumentos o medios antiguos. El ejemplo más destacado, y también el más claro, quizá sea el cine, donde se reúne pintura, música, teatro, literatura, fotografía, etc. Esto no quiere decir que deba confundirse con ninguno de estos medios, ni que la valoración final sobre su modo de exposición tenga que caer en el vicio antes señalado de considerar que todas las imágenes son iguales y que el medio no hace más que diversificar su forma de distribuirlas. Este conglomerado tampoco justifica nuestra pereza mental que nos lleva a comprender las imágenes a través de los parámetros consolidados por otros medios. Que una determinada tecnología, adscrita a un medio, proponga modos de exposición que surgen

acoge diversos medios, como la literatura o la prensa, mientras que el cine abre un espacio en el que se puede incluir el vídeo y la televisión, por ejemplo. El ordenador sería entonces un tercer gran paradigma tecno-epistemológico dentro de nuestra cultura. Remontándonos en el tiempo, el primero de todos ellos, el primer modelo mental, hubiera sido el que configuró en la antigua Grecia el teatro.

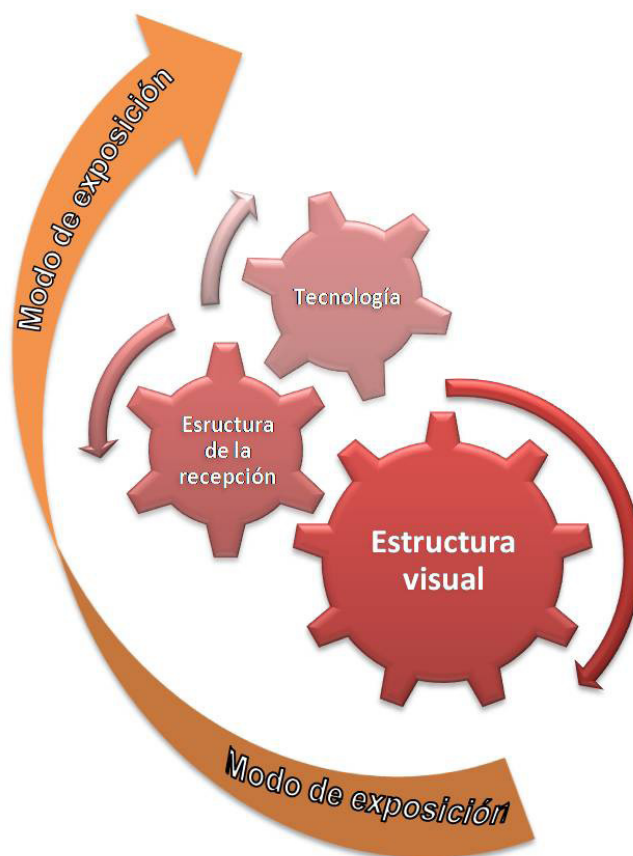


Figura 1

de la acumulación de los modos anteriores, no quiere decir que estos modos aparezcan en el nuevo modo con su misma configuración anterior: los modos experimentan trasformaciones al pasar de una tecnología a otra, y, por tanto, de un medio a otro. En el primer capítulo de este libro ya he incidido en esta fenomenología y él me remito ahora para aclarar conceptos.

Un modo de exposición es la manera en que un instrumento tecnológico presenta a su audiencia determinada construcción visual. O, dicho de otra manera: un modo de exposición es el resultado visual de la interacción de una determinada tecnología (es decir, un conjunto de técnicas) con sus espectadores o usuarios. No se trata, como digo, de elementos separados, sino de un conjunto cuyos miembros interactúan entre sí. No existe por lo tanto un instrumento que posee cierto modo de exposición por medio del cual presenta al público un

determinado producto visual, sino que instrumento, público y producto forman en su conjunto el modo de exposición. Y diferentes perspectivas de este modo las podemos encontrar en el basamento tecnológico, en la forma en que audiencia se sitúa con respecto a éste y, finalmente, en la forma de la representación visual.

Benjamin, en el estudio citado, hablaba concretamente de la forma *tratado*, que describe de la siguiente manera: «los tratados pueden ser, ciertamente, didácticos en el tono; pero su talante más íntimo les niega el valor conclusivo de una enseñanza que, al igual que la doctrina, podría imponerse en virtud de la propia autoridad. Los tratados no recurren tampoco a los medios coercitivos de la prueba matemática. En su forma canónica se encontrará la cita autorizada como el único elemento que responde a una intención que es casi más educativa que didáctica. La exposición es la quintaesencia de su método. El método es el rodeo. En la exposición en cuanto a rodeo consiste, por tanto, lo que el tratado tiene de método. La renuncia al curso ininterrumpido de la intención es su primer signo distintivo. Tenaz comienza siempre el pensamiento de nuevo, minuciosamente regresa a la cosa misma. Este incesante tomar aliento constituye el más auténtico modo de existencia de la contemplación» (1990:10). Benjamin emplea en su descripción el mismo método sinuoso que considera representativo del objeto de su descripción, es decir, la forma operativa de un dispositivo literario que denominamos un tratado. Y, finalmente, llega a una conclusión que nos resulta muy interesante a nosotros, que lo contemplamos desde los estudios visuales: equipara el método del tratado a un mosaico y dice que «la contemplación filosófica no tiene que temer por ello una pérdida de empuje, del mismo modo que la majestad de los mosaicos perdura a pesar de su despiece en caprichosas partículas. Tanto el mosaico como la contemplación (*característica distintiva del tratado*) yuxtaponen elementos aislados y heterogéneos, y nada podría manifestar con más fuerza que este hecho el alcance trascendente, ya de la imagen sagrada, ya de la verdad» (1990:10). El mosaico puede considerarse, pues, como la forma simbólica que organiza la estructura del tratado, y ambos, el tratado y el mosaico, pertenecen en su forma más elevada, según Benjamin, a una misma época, la Edad Media, y por lo tanto considera que son perfectamente equiparables.

Resulta interesante, decía, el hecho de que Benjamin acabe resumiendo la estructura expositiva del tratado a una imagen, como es el mosaico, porque

ello nos permite establecer la relación entre modos de exposición literarios y modos de exposición visuales, puesto que ambos tienen características intercambiables.

A título anecdótico vale la pena señalar que el libro de Benjamin sobre el drama barroco alemán al que pertenecen estas citas fue presentado como tesis doctoral al tribunal de habilitación correspondiente y que, por lo tanto, su minuciosa y entusiasta descripción de la forma tratado es una manera que tiene el autor de defender el método empleado en su tesis, frente a unos académicos que podían ser reacios a esa forma, como realmente sucedió, puesto que Benjamin no superó la prueba. Si en lugar de remontarse a una forma, a un modo de exposición, que había tenido su apogeo en la Edad Media, Benjamin se hubiera referido a un sistema más cercano como es la forma ensayo, seguramente tampoco hubiera tenido éxito ante el tribunal, cuya desconfianza hacia el ensayo seguramente era la misma que hacia el tratado, pero por lo menos se hubiera situado en una corriente expositiva más contemporánea. La suspicacia frente al ensayo provenía, y proviene todavía, de una extrapolación errónea del método científico hacia disciplinas alejadas del mismo: de la idea equivocada de que el único conocimiento genuino posible procede de una estricta organización del discurso, que en todo caso sólo ocupará una posición secundaria frente a la estructuración matemática de la prueba. Nosotros estamos en condiciones de detectar en estas regulaciones del discurso la estructura de un modo de exposición. El método científico constituye un modo de exposición que es reconocido en un ámbito determinado, como puede ser la academia o la comunidad científica en general, y sirve en esos lugares de garante de una comunicación fiable. Frente a esta postura, debemos plantearnos la existencia de diferentes modos de exposición, que como vemos no están sólo inscritos en los medios audiovisuales. El ensayo puede considerarse también un modo de exposición, como apuntaba Benjamin, quien fue un gran ensayista y demostró con su obra que el modo ensayo puede ser una forma tan genuina como otra de producir conocimiento. El filósofo Georg Lukacs, a principio del siglo XX, hizo una primera descripción de la forma ensayo, y Adorno, a mediados del mismo siglo, confeccionó un pequeño tratado promoviendo el interés de la misma (2004). La forma ensayo se ha ido introduciendo cada vez más en la sensibilidad contemporánea, hasta el punto de alcanzar el ámbito audiovisual en su vertiente documentalista, con el

film-ensayo, cuya modalidad expositiva es también muy peculiar y muy interesante de estudiar en el contexto en el que estamos.

1. El cómic como modo de exposición

Para ilustrar el tema de los modos de exposición en las tecnologías contemporáneas de la representación me referiré, en primer lugar, a un medio como el cómic que tiene la virtud de ser muy conocido pero poco estudiado a nivel de su sistema representativo. Además constituye un puente perfecto entre las formas estáticas y las formas móviles de la imagen: entre las formas puramente espaciales y las espacio-temporales. En una primera aproximación en este sentido, podemos decir que en el cómic el tiempo se expresa espacialmente, mientras que en el cine el espacio se expresa temporalmente. En otras palabras, el cómic es un medio que surge de la imagen estática, expuesta sobre una superficie bidimensional: al penetrar en este medio el factor tiempo, se produce una reconsideración del espacio unitario de la página que se resuelve a través de la fragmentación de ese espacio, una fragmentación de la condición representativa del mismo. Por el contrario, el cine es un medio basado en un fenómeno virtual, el movimiento, ligado a través de la duración con el tiempo. Es por tanto un medio temporal, como la música.

No puede decirse, sin embargo, que el cine sea una forma puramente temporal puesto que no está formado sólo de sonidos, pero su existencia se apoya definitivamente en el tiempo, puesto que los fotogramas por sí solos, sin el movimiento, no tienen entidad expositiva: no son cine en sí mismos. En cambio, las tomas, como conjunto de fotogramas, sí lo son, pero sólo cuando están activas, en movimiento. El espacio estático está presente, pues, en el cine, pero de forma inversa a como lo está en el cómic, es decir, como sustrato técnico y no como plataforma expositiva. Por lo tanto, el espacio cinematográfico es una construcción que resulta de la mezcla del espacio estático con el tiempo. El cine es así, la primera forma espacio-temporal, una forma en la que espacio interviene en el tiempo, al contrario de lo que ocurre en el cómic, en que el tiempo interviene en el espacio. El espacio se fluidifica en el tiempo fílmico, mientras que el tiempo se solidifica en el espacio del cómic

Veamos cómo se produce esta intervención del tiempo en el espacio representativo, a lo largo de unos pocos años en los que, paralelamente, se están desarrollando una serie de artefactos lúdicos, o a veces de ciencia recreativa, como son los juguetes ópticos en los que es posible ver esta intervención también de manera muy clara. Es en este sentido que estos juguetes ópticos constituyen una genealogía que conduce al cine, mientras que el cómic se desvía hacia una forma de exposición propia de carácter, como hemos visto, muy distinto.

Si tomamos como punto de partida las narraciones gráficas que el pintor William Hogarth realizó en la segunda mitad del siglo XVIII nos encontraremos con dos novedades interesantes[2]. En primer lugar la aparición de una narrativa en imágenes que combina novela y pintura. Y en segundo lugar el inicio de una preocupación temporal en la representación espacial de signo distinto la que había tenido la pintura hasta ese momento. Las dos novedades nacen de un mismo fenómeno, la citada combinación entre pintura y literatura, de la que cada medio extrae consecuencias y aporta peculiaridades: la novela se espacializa a través de la visualización de sus situaciones narrativas, mientras que la pintura se temporaliza al tener que resumir dentro de su espacio varios momentos que la narración organizaba temporalmente de manera mucho más natural. Sin embargo, Hogarth demuestra una gran maestría en este mestizaje, puesto que logra dominar en sus representaciones la tendencia a la fragmentación que esa temporalidad propone al penetrar en el espacio. Se trata de una virtud del pintor, pero implica también una resistencia a la fragmentación, un instinto de conservación del medio hegemónico, podríamos decir. En este caso el medio hegemónico es la pintura, que es donde se produce la nueva fenomenología, que apenas influye, por lo menos no de forma directa, en el medio literario. Éste se queda al margen de las transformaciones, puesto que lo que Hogarth se propone hacer, con sus series de novelas gráficas, es transformar la pintura en una narración visual y no convertir las novelas en un cuadro.

Si contemplamos cualquiera de las representaciones, de las escenas visuales, que forman las narraciones de Hogarth veremos que están repletas de personajes y situaciones. El concepto ideal del tiempo que tiene la pintura, empieza a disolverse en estas composiciones, presionada por la acumulación de acontecimientos. Cada escena es cómo el capítulo de una novela, pero lo que en éste se

2. Para la versión pictórica de estos relatos, ver "Art Renewal Center": http://www.artrenewal.org/asp/database/art.asp?aid=894 (septiembre 2008) y para los grabados, la biblioteca de la Nortwest University: http://www.library.northwestern.edu/spec/hogarth/main.html (septiembre 2008)

narraría secuencialmente, en aquella aparece condensado en un solo momento gráfico. Ahora bien, este momento es ilusorio, constituye una capa superficial que se rompe en el momento en que se inspecciona de cerca el cuadro y aparece la división de acontecimientos y personajes que delatan estar separados por temporalidades ligeramente distintas. Es decir, las escenas de Hogarth no son lo que en fotografía se denominaría una "instantánea", o sea un la captación de un momento único en el que se reúnen una serie de acontecimientos temporalmente relacionados, sino "sincronías" o anécdotas acumuladas en el espacio. Las instantáneas congelan un momento temporal, las sincronías forman una constelación de momentos temporales distintos (que pueden ser simplemente sucesivos).

Las narrativas gráficas de Hogarth batallan entre dos mundos, el de la unidad pictórica y el de la fragmentación modernista de la que el cómic será la forma más destaca, antes de alcanzar una nueva recomposición con el cine.

El segundo acto de esta tendencia, lo encontramos en la figura del suizo Rodolph Töpffer (1799-1846), igualmente interesado en la narración gráfica y continuador del trabajo de Hogarth[3]. No estamos todavía en el terreno del cómic, propiamente dicho, no sólo porque se considera que éste nace a finales del siglo XIX, en el seno de la industria periodística norteamericana, sino porque tanto Töpffer como Hogarth están ligados todavía al ámbito novelístico: pretenden hacer novelas por otros medios. Con Töpffer nos adentramos ya en el siglo XIX, y es muy ilustrativo comparar el método del suizo con el del inglés. Allí donde Hogarth conserva todavía la integridad pictórica de sus escenas, cada una de ellas perfectamente enmarcada y separada de las otras por grandes elipsis temporales, de escasa significación narrativa, Töpffer muestra una mayor sensibilidad hacia la relación entre los diferentes momentos gráficos. Las viñetas –porque ya no son cuadros, sino elementos de un nuevo medio que nace: las viñetas- se reúnen en una sola página y, en determinados momentos, la atracción entre las mismas es tan grande, que acaban componiendo estructuras rítmicas entre ellas. Para Hogarth el espacio de la representación es pictórico: grandes cuadros, luego convertidos en grabados, separados unos de otros. Cada uno de ellos representa un momento aparentemente unitario, a pesar de la tendencia centrípeta de su contenido. Töpffer, por el contrario, ya ha descubierto el nuevo

3. Ver en "Metabunker" un excelente artículo ilustrado sobre Rodolph Töpffer: http://www.metabunker.dk/?p=768 (septiembre 2008)

espacio de la representación, el de la página, un espacio que permite, una vez concebido como plataforma, resolver los problemas temporales que en Hogarth quedaban todavía escondidos tras la epidermis pictórica. Töpffer no es un pintor, sino un dibujante y esto le da una mayor libertad formal, es cierto, pero la revolución se produce por el hecho de adoptar un nuevo espacio de representación que rompe la concepción unitaria de la tela pictórica a partir de la que el pintor trabajaba desde un principio. Hay que regresar al arte prerrenacentista para encontrar una concepción del espacio pictórico parecida a la que Topffer utiliza, aunque en éste ese ha desligado ya del espacio pictórico y se ha convertido en otra cosa distinta. Recordemos que Leonardo aconsejaba a los pintores de su época, el Renacimiento, que tendieran a concentrar los temas de sus cuadros en espacios y tiempos unitarios: nacía una nueva forma de representación, basado en la invisibilidad del espacio de la misma.

Töpffer contempla el espacio de la página como un territorio capaz de contener las tensiones temporales. Es así que el tiempo empieza a introducirse en el espacio y produce una fragmentación de éste, a través de la que el dibujante puede jugar con los ritmos y las elipsis de una forma que era prácticamente imposible para el pintor realista.

A partir de este momento, el juego del tiempo a través del espacio aparece como una amplia posibilidad y, si bien pocos autores harán el uso tan radical de este dispositivo que hizo Töpffer, es obvio que se ha descubierto una nueva forma, que ya no le debe nada ni a la novela de la que quiso divergir, ni de la pintura de cuyas herramientas se quiso servir para esta divergencia. Basta ver las propuestas de dibujantes como Busch o Caran d'Ache, que trabajan a finales del siglo XIX, para darse cuenta de la nueva sensibilidad temporal, así como de la incidencia de la fragmentación en las disposiciones.

El modo de exposición del cómic está basado, por lo tanto, en una combinación de la página y de la distribución en viñetas o espacios interiores de la misma. Las formas de articular esta dualidad son muy variadas y darán paso a períodos más clásicos o más innovadores. En un principio, el cómic se estandariza en una estructura bastante estática que supone dividir la página en viñetas, muchas veces de un tamaño uniforme. Esta tendencia no proviene sólo de la influencia del cine, aunque la misma contribuye mucho a que perdure. Caran d'Ache (1858-1909) o Wilhelm Busch (1832-1908), antes de la invención de aquel, ya empleaban la división de la página en viñetas de tamaño estándar, pero es ob-

vio que lo que realmente hace que este sistema acabe convirtiéndose, durante varios años, en la forma canónica de exposición del cómic es la necesidad de producir un relato transparente que el cine ha recogido de la noción pictórica asentada en la perspectiva. El cine, aparentemente tan fragmentario o más que el cómic (doble o triple fragmentación: en los fotogramas, en los planos y en el montaje), se decanta desde un principio, a través de sus formas populares, hacia la creación de un relato transparente que no lo aparte de la tradición realista (recordemos la admonición de Leonardo a los pintores). La solución hallada en un tipo de montaje clásico induce al cómic a imitarlo y, como mejor puede hacerlo, en su campo de representación, es estandarizando el tamaño de las viñetas, de forma que el espectador acabe olvidándose de que existen, como el espectador cinematográfico se olvida de que existen los distintos planos y tiende a pensar que ve un espacio unitario.

Pero así como es fácil que el espectador de una película clásica olvide la presencia de la planificación, puesto que ésta se halla sustentada en el flujo temporal que es el que domina la exposición (permitiendo por tanto esconder bajo el mismo la profusa fragmentación del espacio fílmico), no ocurre lo mismo en el cómic, en el que es el espacio el que domina la visualización, mientras que el tiempo se sitúa en un segundo término. Por consiguiente, a pesar de que el lector pueda reseguir las viñetas, de izquierda a derecha y de abajo arriba, imitando la secuencia, no menos transparente, de la lectura de un texto, en ningún momento puede olvidar la presencia de la página como espacio completo que tiene ante los ojos. Por lo tanto, su acercamiento al cómic será, incluso en los momentos más clásicos del mismo, dual: estará compuesta por una dialéctica entre la articulación de las viñetas y el conjunto que estas forman sobre la página.

Dibujantes como Windsor McCay, uno de los grandes clásicos del medio, serán muy conscientes de este fenómeno desde los inicios del mismo. A pesar de componer narraciones a través de viñetas, más o menos estandarizadas, se nota en sus trabajos que existe una aproximación estética a la página en general, por la estructura de formas y colores que se organizan la suma de los espacios partículas de esas viñetas.

Hay ciertas variaciones en este sentido que vale la pena señalar. Los cómics no se presentan siempre bajo el formato de una página dividida en viñetas. Pero sí que es el formato inicial, como lo prueban las espléndidas páginas que Windson McCay publicó en el New York Herald a partir de enero de 1905 con el título

de “Little Nemo in Slumberlad”. El tamaño y forma de las viñetas acostumbraban a mantener una unidad en cada una de esa páginas, pero la relación podía variar a cada nueva entrega. De hecho, el primer cómic moderno, “The Yellow Kid” de Richard Outcalut, publicado en el New York World a partir de mayo de 1895, estaba formado por una página sin divisiones, en la que se acumulaban los personajes y las anécdotas a la manera de Hogarth. Los mencionados Caran d’Ache y Busch, así como Adolphe Villette, publicaban, en el último tercio del siglo XIX, cómics a todo página en la que la separación en viñetas existía, pero sin los recuadros que formalmente las distinguen. Este formato acercaba todo el conjunto hacia la fluidez cinematográfica y, en realidad, era estructuralmente muy parecido, como ya hemos visto en otro apartado, a las tiras que se utilizaban como base del movimiento en juguetes ópticos como el zootropo.

Es cierto que, en la tradición norteamericana, la página pronto dio paso a la llamada tira cómica (*comic strip*), una serie de tres o cuatro viñetas articuladas horizontalmente que convenían más a su publicación diaria en los periódicos, pero las entregas dominicales tendían a conservar el formato página, y finalmente éstas se publicaron conjuntamente cuando la tradición del *comic book* se popularizó a partir de los años sesenta.

La tira de viñetas promueve una lectura más estrictamente secuencial que la de las viñetas organizadas en una página, pero sigue existiendo la posibilidad de una mirada unitaria que tome en consideración el conjunto de viñetas y lea en el mismo estructuras rítmicas y formales. Esto se produce de manera genuina, sin embargo, con la página entera. Es interesante observar que lo que constituye una forma de aproximación del lector al cómic (detectada, por supuesto, por autores como McCay) acaba siendo asimilada por los dibujantes que, a partir de determinado momento, empiezan a jugar estéticamente con esta relación entre las viñetas y la página. Esto ocurre en los años sesenta y hoy en día es una constante, de manea que la relación página viñeta es uno de los elementos más destacados de la estética del cómic, el elemento básico de su modo de exposición.

En las viñetas de los cómics podemos ver sintetizada la transición entre distintos modos de entender el espacio de la representación gráfica, desde la pintura al cine, pasando por la fotografía, sin olvidar el espacio teatral. Hay viñetas que son teatrales, como las de Caran d’Ache, otras que son pictóricas como las de Hal Foster (1892-1982), y otras foto-cinematográficas como las de Alex Raymond (1909-1956) en su serie “Rib Kirby” o Milton Caniff (1907-1988) en

"Steve Canyon". Pero estas cualidades de la viñeta no cumplen su función más que cuando están relacionadas entre sí y con la página como estructura global. La madurez del modo de exposición del cómic no se alcanza, sin embargo, a pesar de los muchos logros anteriores, hasta la actual popularidad de las llamadas novelas gráficas, en la que los experimentos formales van de la mano con una mayor densidad narrativa.

El cómic está experimentando ahora la misma revolución que supuso en el cine, a principios del siglo XX, el paso de las bobinas de cinco o diez minutos a las de mayor duración. Esta ampliación del tiempo posible para la narración, abrió las puertas a la complejidad de ésta. Ha tardado mucho más el cómic en alcanzar este estadio. No digo que la forma "novela gráfica" no se haya producido antes, pero no en demasía. Y no podemos suponer que la series, los capítulos, sean exactamente lo mismo. Si releemos "El capitán Trueno" o "Hugo Pratt", nos daremos cuenta de que, a pesar de que una misma aventura se prolonga semana tras semana, a través de los diferentes cuadernos, no hay una verdadera acumulación, sino solamente un añadido de peripecias. Para que exista una acumulación, una densidad, es necesario poder pensar de antemano en un tiempo amplio. Digamos que la complejidad cinematográfica aparece cuando aparecen las secuencias: las escenas, por sí mismas, pueden ser muy dramáticamente intensas, pero no acumulan el dramatismo en la narración: esto sólo ocurre cuando hay espacio para agrupar las escenas y confeccionar secuencias. El espacio de la secuencia es la del tiempo complejo y por lo tanto el de la plasmación compleja de las ideas y las emociones. No se trata de equiparar las secuencias cinematográficas con las del cómic, pero sí de retener la idea de este espacio complejo hizo que el cómic abandonara la simple linealidad narrativa, que era aposento de las meras peripecias. Los actuales dibujantes-autores que han escogido el medio del cómic para expresar sus ideas, sus historias, a veces íntimas, autobiográficas, ya no parte de la base de un espacio limitado y repetitivo, sino de un lugar que pueden moldear a su gusto y darle toda la intensidad que deseen.

En este sentido, la mano ya no está "en contacto" con el dibujo a la manera tradicional, es decir, para confeccionar técnicamente un dibujo que ilustra un guión. En este caso, la mano era un instrumento técnico que ha acumulado una destreza. Ahora por el contrario, la mano está en conexión más directa con la imaginación: la destreza pasa a un segundo término porque lo inmediato es la

imaginación. Decía Brusatin que hay en el dibujo, en el trazo de una línea, un componente heurístico que permite imaginar a través de los trazos: «las líneas son ideas que tan pronto siguen un curso tranquilo y se ordenan en ritmos harmoniosos igual que ondas, como se cruzan en el aire y se enfrentan como flechas» (2002:10), es decir, que no tiene por qué haber un paso hacia la reflexión que luego dicta la técnica de lo que debe dibujarse, sino que el pensamiento se desplaza a la propia superficie del papel y en la línea que se está dibujando. Esta es la sensación que se desprende de estos cómics. Es, seguramente, una sensación errónea, puesto que todavía existe un proceso técnico que separa la idea de su plasmación, pero parece que esta separación es más corta que la que existía en el cómic más industrial, de la misma manera que la separación del autor cinematográfico, armado con una cámara digital, es más corta con respecto a su producto de lo que es en el caso del director industrial. Tampoco en el film-ensayo se piensa totalmente mientras se filma, ni siquiera mientras se monta: por lo menos, hay estas dos distancias que deben sumarse. Pero sí que hay procesos de pensamiento que quedan impregnados en las imágenes y que luego se completan. Algo parecido puede suceder con el nuevo cómic. Los dibujos están más impregnados de pensamiento y emociones directas que los dibujos más industrializados.

2. Imagen, texto, sonido

Existe otro tipo de articulación en el cómic que es sin duda interesante de explorar, aunque sólo sea someramente: se trata de la relación entre imagen y texto. Es interesante por dos motivos: uno porque el tema de la relación entre la imagen y el texto es crucial en los estudios visuales, sobre todo en la cultura contemporánea donde los trasvases entre ambas esferas son especialmente dramáticos y levantan muchas suspicacias basadas, prácticamente todas ellas, en malentendidos. Y luego es también interesante por el paralelismo que existe entre esta relación de la imagen y el texto con otra no menos intrigante como es la de la imagen y el sonido.

En ambos casos, es necesario delimitar el terreno en el que se establecerá el análisis de la fenomenología correspondiente, puesto que de este punto de par-

tida dependerá la productividad del mismo. Texto e imagen tiene en el cómic una relación muy parecida a la que la voz (y por añadidura el sonido) tiene con la imagen en el cine. Dicho esto, hay que añadir que el fenómeno en el ámbito cinematográfico es más complejo porque no se trata sólo de valorar la voz, sino también, como digo, el sonido en general y, sobre todo, la música. Todo ello en el cómic queda, en un principio, reducido a la categoría de texto, aunque enseguida apuntaré que es posible considerar una relación de la música con el cómic. Además de estas consideraciones, es necesario tener en cuenta también que la fenomenología de las relaciones entre imagen y sonido no se acaban en el cine (aunque de alguna forma empiezan con él), sino que se prolongan a la televisión y alcanzan de forma eminente las tecnologías multimedia. En cada uno de estos otros medios, el modo de exposición es distinto en general y particularmente en lo que se refiere a las relaciones de la imagen y el sonido. No es la misma estructura la que componen imagen y sonido en la televisión que la que forman en el cine, ni la que establecen en los multimedia o en los videojuegos.

Es decir que existe un panorama general que nos dicta el tipo de aproximación que debemos adoptar al estudiar la problemática de las relaciones entre sonido, texto e imagen (en las nuevas tecnologías multimedia: los tres niveles interactúan), pero luego es necesario pasar a determinar, cómo a partir de esa coincidencia de base, se forman distintos modos de exposición o, mejor dicho, cómo estas particularidades contribuyen al modo de exposición general de una tecnología mediática en concreto.

Veamos qué sucede en el cómic. El lector, en ese estado de conciencia dual y visual que le lleva de una viñeta a la otra y de éstas a la página entera o viceversa, se detiene también a leer los textos que aparecen insertos en las imágenes, muchas veces dentro del típico *globo*. Estos pueden ser tan prolijos como los que se encuentran en algunos cómics de los años cuarenta y cincuenta (cuando el cómic imita más profundamente el lenguaje cinematográfico) o tan escuetos como se quiera. Como ejemplo de los primeros estoy pensando en un cómic español que imitaba al cine negro: “Inspector Dan” de Eugenio Giner, que se empieza a publicar en 1952 y en el que los personajes “hablan” mucho y donde aparecen también largas acotaciones a la narración visual. Muestras de la segunda posibilidad las podemos encontrar actualmente en las obras de Chris Ware o de Dave Sim, en la que el texto apenas si rompe, de tanto en tanto, el silencio visual de las viñetas. En cualquier caso, incluso si el texto está compuesto simplemente

de onomatopeyas (lo que será el equivalente textual de los sonidos), el lector no sólo lee el texto, sino que lo ve.

La aparición en el cómic de un texto que es a la vez visible y legible, apunta hacia la visualización de los textos que ocurre en el ámbito del ordenador y culmina en los multimedia, así como en los ambientes interactivos. Una prueba de que el cómic patrocina esta tendencia es que, en este medio, el nombre de la persona que *escribe* los textos acostumbra a ser mencionado entre los autores del cómic, junto con el dibujante, el guionista y el coloreador. Por ejemplo, en "Batman, The Dark Night" (1986), Frank Miller aparece como autor de la historia y de los dibujos, pero el proceso de tintado lo comparte con Klaus Janson, mientras que el coloreado y los efectos visuales son de Lynn Varley y la rotulación de John Costanza[4]. Reaparece así la olvidada caligrafía, que fue el último reducto de la visualidad del texto antes de desaparecer con la estandarización de la escritura que se inició con la imprenta y culminó con la máquina de escribir. El ordenador, por su parte, promueve un regreso a este aspecto *caligráfico* a través de la popularización de la tipografía. La tipografía estaba ligada a la imprenta y, en principio, formaba parte de la tendencia estandarizadora, a pesar de la proliferación de tipos, que siempre era de todas formas impersonal si la comparamos con la posibilidad cada vez más menguada de una escritura individual, casi subjetiva. Sin embargo, con el ordenador la tipografía regresa con un ímpetu renovado: ya no es un impulso a la estandarización de la escritura y, por tanto, un factor de transparencia del texto, sino que se presenta como todo lo contrario, como un factor de visualización del mismo. Esto prueba hasta qué punto el medio, el modo de exposición de una tecnología, determina los vectores de todo cuando se introduce en su campo.

Recordemos lo que decía Lyotard sobre lo visible y lo legible: «Entre la oposición y la diferencia está el espacio del texto y el espacio de la figura. Esta diferencia no es gradual, es constitutiva de una separación ontológica, los dos espacios son dos órdenes del sentido, que comunican, pero que consecuentemente están separados» (1979:219). Antes de seguir adelante, detengámonos en la demarcación de estos dos espacios que son, según Lyotard, dos órdenes del sentido, ya que los espacios particulares que promueven diferentes órdenes del sentido son

4. En esta autoría múltiple podemos ver la culminación de la división industrial del trabajo que está en la base de los medios contemporáneos, pero elevada a la categoría autorial. El mismo proceso que parecía acabar con la figura romántica del autor único, sirve para recuperar la idea de autor múltiple o de múltiples autores, como también ocurre en el cine.

equivalentes a nuestros modos de exposición: «conviene decir más bien espacio textual que espacio del texto, espacio figural que espacio de la figura. Esta preferencia denota que el texto y la figura engendran, cada uno respectivamente, una organización propia del espacio que habitan» (Lyotard,1979:219). Es cierto: el texto y la imagen tienen dos modos de exposición distintos. Pero no siempre. Por ejemplo, no sucede así en el cómic donde ambos espacios confluyen y contribuyen a crear el modo de exposición típico de este medio que anuncia, como digo, formas futuras, en particular la forma interfaz.

Lyotard no ignoraba los procesos de visualización de los textos que contemplaba desde la óptica de la elaboración freudiana del texto. Ya hemos visto antes cómo esta perspectiva podía alumbrar el funcionamiento de las metáforas y conducirnos sobre todo a la comprensión de las metáforas visuales en particular. Pero en este caso, oscurece una fenomenología como la del cómic que abre su campo de expectativas más allá de las funciones metafóricas u oníricas para constituirse en un modo de exposición genuino donde el texto y la imagen se alían.

Existe algún antecedente que vale la pena considerar en este sentido: por ejemplo las combinaciones de texto e imagen en las propuestas poéticas de William Blake (1757-1827). En ellas, el texto y la imagen se funden más allá de la hibridez que propone el mecanismo de la ilustración en ciertos textos. En un libro ilustrado, imagen y texto sí que configuran cada cual su espacio de significación: ambos existen contiguamente, pero sin mezclarse, constituyendo un buen ejemplo de lo que propone Lyotard. Pero en Blake esta diferenciación se desvanece para configurar lo que se han llamado iconotextos: «una imagen puede ser analizada de forma muy provechosa si la decodificamos como un iconotexto, como un constructo que funde textos con imágenes mientras requiere del observador la activación su conocimiento de ambos medios» (Wagner,1995:162).

En el cómic, los textos se producen como destilaciones de las imágenes. Estas parecen determinar la escena visual en la que el texto, metafóricamente sonoro, aparece. En este sentido, el cómic recurre a la imaginación teatral, primero, y a la cinematográfica, después: personajes hablando en un escenario para el público. Pero ni el cine ni el cómic son teatro, a pesar de que hayan podido heredar del mismo muchos elementos básicos que luego ellos transforman. Pensemos en algo que he dicho antes: la música en los cómics. Evidentemente, no existe como puede existir en el cine, sobre todo en su forma extradiegética. Puede

representarse mediante notas musicales añadidas como texto, pero sólo será incorporada adecuadamente por parte de aquellos que sepan leer la partitura, para los demás tendrá el valor de un índice que les señala la presencia, inaudible, de una “banda sonora”. Pero existe otra posibilidad, que también existe en el cine aunque en éste su visibilidad permanezca más escondida. Se trata de la modificación del espacio visible por la incidencia de la música que se produce como acompañamiento, como subrayado emocional. Es obvio que esta presencia musical modifica la percepción que se tiene de las imágenes cinematográficas a las que acompaña, pero esta modificación es subjetiva, a menos que el montaje, el tipo de encuadre, la elección de los colores o la misma acción que se muestra recoja el *espíritu* de la música. En este caso, la música se hará visible. Esto, que en el cine permanece como digo en un segundo término, puede subir a un primer plano en un tipo de dibujo o en una estructuración de las viñetas que exprese directamente una cierta musicalidad. En este caso, no hay una música que intervenga para modificar la visión, sino que es la visión la que, al observar determinadas modificaciones de la composición visual, imagina la presencia de una música, o más bien la siente. El tratamiento visual de las páginas de los modernos cómics o de las novelas gráficas adquiere esta cualidad musical. Chris Ware, en “The Smartest Kind on Earth” (2000), le confiere un tratamiento a las viñetas que es claramente *musical*. La alteración o reiteración de los tamaños, el tratamiento del color, todo ello compone un determinado ritmo visual tan penetrante que sólo puede comprenderse a partir de metáforas visuales.

3. Televisión, videojuegos y mundos posibles

Hemos examinado, de forma somera, un modo de exposición, el del cómic, que nos ha servido para vislumbrar as posibilidades de otros, como la pintura o el cine. No quiero avanzar más en esta dirección porque ello requeriría un libro especializado, pero apuntaré solamente la necesidad de estudiar los modos de exposición de medios tecnológicos como la televisión o el ordenador, que permanecen en la oscuridad, confundidos, sobre todo el caso de la televisión, con formas anteriores. Por lo que respecta al ordenador, ya he apuntado en capítulos anteriores las características de la imagen interfaz, cuyos parámetros exponen el

modo de exposición del medio. En cuanto a la televisión, debe abordarse desde una perspectiva compleja porque el medio es un conglomerado de muchas otras cosas. Hay mucho de la prensa en la televisión, como lo hay de la radio. Y no es lo mismo la retransmisión de una película por televisión que la de un programa en directo. Por todo ello, se ha dicho muchas veces que la televisión es sólo un contenedor, pero lo cierto es que se trata de algo más. Como contenedor, está muy cerca de la prensa escrita, incluso su formato es parecido al de ésta cuando se lo considera globalmente. Así la variedad y la acumulación que se destila de la parrilla de programación de una cadena es muy parecido al diagramado de la página de un periódico, en el que las noticias ocupan varias columnas, formando espacios contiguos pero no relacionados por ninguna lógica visual (si acaso, por algún código periodístico que las organiza según la importancia de las mismas) y comparten espacio con imágenes fotográficas o publicitarias. Esta prolija distribución es equivalente al conglomerado de espacios mediáticos de una programación televisiva, en la que se pasa de un tipo de programa a otro, o se interrumpe uno de ellos para introducir publicidad o noticias. En este caso, se produce un abigarramiento en el tiempo, del mismo tipo que el abigarramiento espacial de un periódico. También podemos encontrar una forma similar en algunas páginas Web. El "zapping" televisivo es una manera de navegar por esta proliferación de espacio y equivale a la navegación por Internet. Este movimiento visual, articulado por la mano en el mando a distancia o en el ratón, equivale al movimiento visual que se ejecuta sobre las páginas abarrocadas de alguna prensa.

Pero la televisión ofrece una experiencia audiovisual que no se encuentra en estos medios y que es también radicalmente distinta de la cinematográfica. En el cine hay una distancia entre el espectador y el espectáculo que proviene del teatro, por ello se considera que es un medio óptico, en contraposición al medio táctil (háptico). En el cine, el espacio del espectáculo, el recipiente del mismo, desaparece en la oscuridad de la sala, creando un ambiente cercano al del sueño, mientras que la televisión acostumbra a actuar rodeado de luz y, por tanto, haciendo plenamente visible el ámbito donde se disfruta. Este ámbito es el de la casa y está muy presente, mientras que el cine ocurre fuera del hogar, expresamente fuera del mismo. Es cierto que cada vez vemos más películas en casa, en las mismas circunstancias que la televisión, incluso cuando se ven a través del ordenador. Ello modifica sin duda, la percepción profunda de las pe-

lículas y transforma de alguna manera la experiencia cinematográfica, aunque a nivel primario parezca que la película se disfruta igual. Sin duda el proceso de fragmentación perceptiva que se produce entre los espectador más jóvenes tiene que ver con ello. Es muy usual ver segmentos de películas por YouTube o ver películas por DVD fragmentadas, es decir, a través de diversas interrupciones. O es también habitual estar viendo una película, a la vez que se hacen otras cosas, como hablar por teléfono o leer. También es interesante comprobar cómo el tamaño de las pantallas de reproducción disminuye, por un lado, con el ordenador y los teléfonos móviles, mientas que por otro se agrande y se mejora con la televisión de alta definición y en algunos casos el mismo cine (aunque aquí la tendencia ha ida también hacia la proliferación de salas de pantallas de tamaño mediano). Esta reconfiguración del espectador y de su experiencia tiene su punto de partida en la televisión.

El espectador no va a ver televisión a un espacio especializado, sino que es la televisión la se instala en el propio hogar, haciendo bueno el concepto de ventana que Alberti había empleado en el Renacimiento para definir cómo tenía que ser la pintura. Pero esta ventana ha llevado la metáfora de Alberti a sus últimas consecuencias, puesto que lo que se muestra por ella no es ilusoriamente real, sino que se presenta como la propia realidad con todas sus cualidades de presencia, movimiento, sonido, color, etc. Conserva del régimen onírico que informaba al cine, la proliferación de espacios que se produce en ella, la carencia de fronteras precisas entre la realidad y la ficción, la condición hipnótica de sus imágenes que es ahora mucho más imponente que en el cine por más cercana. En el cine, el espectador hacia una incursión a los sueños. En la televisión, son los sueños los que se instalan en el hogar e introducen en el mismo su régimen onírico. Por su condición háptica, es decir, relacionada con el mundo visual, la televisión hace que el espectador se introduzca en los sueños, los cuales han dejado de ser un espectáculo y se han convertido en una prolongación de los estados menta- les del mismo. De la misma manera que, según la idea de Gibson, percibimos el mundo visual como un conglomerado de impresiones, que la pintura medieval representa convenientemente sin la ordenación lógica que luego propondría la perspectiva, también la televisión es experimentada como esa inmersión en un mundo de sensaciones no discriminadas. Es por ello que el cine conserva la estructura perspectivista, a pesar de que la trasciende por su condición onírica y por el tipo de asimilación cognitiva de sus propuestas que es más compleja de

lo que sucede en la pantalla. Pero en la televisión esa estructura no existe, más que como experiencia parcial en cada uno de los encuadres. Sucede, pues, como en el cómic, que una cosa son las viñetas y otra la relación entre las mismas y el todo que las contiene. Aquí el todo es virtual, como el espacio cinematográfico. Pero, así como el espacio cinematográfico construido mediante la planificación tendía al clasicismo (si hacemos omisión del hecho de que era un constructo en el que intervenían los elementos emocionales y dramáticos de la escena), el de la televisión es absolutamente barroco, desde el punto de vista de la experiencia cognitiva del mismo. Es un espacio, además, que como he dicho se expande hasta envolver al espectador que se ve introducido en experiencia de *realidad virtual* que no se refiere sólo a las cualidades ilusoriamente espaciales de la misma, sino a una construcción arquitectónica, compuesta de imágenes, sonidos, emociones, información, etc. Todo ello se articula constantemente, pasando de estadios neoclásicos, perfectamente equilibrados, como puede ser el formato de un telediario a otros absolutamente dinámicos e inesperados como los espacios publicitarios o un concurso espectacular. La televisión supone la culminación de la idea de montaje, pero ahora no se trata de un montaje estética y técnicamente controlado, sino de un montaje sin centro ni perspectiva que se destila de las condiciones propias del medio. Cada uno de los programas o de los espacios tiene, por supuesto, su propio montaje, su proceso de edición técnico-racional, pero no es de este montaje del que estoy hablando, sino de una fase superior de mismo que, como digo, aparece como producto de la propia ecología del medio. Es la forma de la televisión, su modo de exposición característico, sobre el que se fundan todos los demás y que destila por tanto un lenguaje propio que no es cinematográfico, ni periodístico, ni teatral. Tampoco es el lenguaje de la publicidad, aunque está muy cerca del mismo. Quizá con el que mejor coincide sea con el de los videojuegos, si bien en estos el montaje, como reconfiguración de fragmentos, ha desaparecido a favor de un conjunto fluido. Pero este conjunto fluido de los videojuegos sólo puede comprenderse a partir de la fragmentación anterior, es un estadio superior de la misma.

Los videojuegos proponen mundos posibles y obligan al espectador a desentrañar estos mundos de forma activa, no intelectual. La televisión activa la misma tendencia pero no el ámbito de los mundos posibles, sino en las fronteras del mundo real y, a través, de la continua recomposición del mismo, ofreciendo innumerables perspectivas del mismo. Un lector de novelas se enfrenta a mun-

dos posibles, pasivamente, desde el punto de vista corporal: en todo caso, la actividad es mental, instalada en el imaginario. El jugador de videojuegos se ve obligado a actuar con el cuerpo, lleva la lectura de lo que ocurre en la pantalla a su cuerpo, en una actividad en la que la imaginación está situada en un segundo plano y actúa como frontón de los estímulos o filtro de los mismos. Pero el proceso de descifrado del mundo está en el cuerpo. En el caso del espectador de televisión, éste se halla a medio camino entre el lector y el videojugador. Es un espectador pasivo que tiene que hacer poco, pero posee el mando a distancia, que está a medio camino entre el periódico o la revista que se sostiene en la mano, y el ratón que activa mundos posibles. La imaginación del televidente se halla también en un estado intermedio entre la del lector, en primer término, y la del videojugador, situada en el fondo de la actividad.

Capítulo IX

Identidad visual

1. Imagen y forma

En el campo de la cultura visual, que es donde se ha desarrollado en mayor medida el análisis de las relaciones entre la identidad y la imagen, se acostumbra a enfocar este tema desde la perspectiva del contenido de las imágenes, dejando de lado, en la mayoría de los casos, la forma de las mismas. No siempre se entiende bien esta diferencia, pues a pesar de que parece haberse llegado a la convicción de que forma y contenido constituyen una unidad difícilmente separable, en realidad es muy fácil caer en la valoración exclusiva de una de las partes, especialmente cuando ésta es la del contenido. En el caso de los fenómenos relacionados con la identidad y la subjetividad, la cuestión se complica, puesto que da la impresión de que las características de género, raza, identidad nacional, clase, etc. están expresadas principalmente en las imágenes a través de la figuración de las mismos y que esta figuración cae de lleno dentro del terreno de la forma, con lo que parece que ya se ha agotado la visualidad de la imagen cuando se contemplan y discuten las peculiaridades de esas figuras. Sin embargo, cuando se alcanza este punto, al que el aparato crítico de la cultura visual llega muy pronto, en realidad sólo se han rozado las fronteras de la imagen, allí donde la fenomenología de ésta apenas empieza, como habrá detectado el lector que haya llegado hasta aquí en su lectura de este libro. Pero no se trata de pretender centrarse, desde los estudios visuales, en un ámbito puramente formalista en el que debamos estudiar la confluencia de líneas, planos, volúmenes y colores para determinar, un poco absurdamente, cómo esas geometrías establecen nuestros sistemas de identificación y, a la postre, la construcción de nuestra identidad. Se trata de algo más sutil.

Cuando Panowsky desarrolló su célebre sistema iconográfico para descifrar el tema de las imágenes en los casos en que no estaba claro, tuvo que enfrentarse con un problema semejante: ¿dónde empieza la representación? Para resolverlo, dividió su mecanismo de análisis entre los conocidos parámetros de forma y contenido. Luego, y siguiendo de lejos los fundamentos de la psicología de la Gestalt, descartó como irrelevante un primer nivel analítico que denominó formal y que se caracterizaba, según él, por esa parte básica de las imágenes que está compuesta por elementos visuales inconcretos: las líneas, los planos, los volúmenes, etc. Esta actitud era gestáltica porque también los partidarios de esta teoría rechazaban la idea de que las impresiones llegasen deslavazadas a nuestros sentidos y luego fueran reunidas en nuestro cerebro: creían, por el contrario, en unidades de percepción que organizaban la realidad a priori: consideraban la percepción como una especie de lenguaje compuesto por leyes apriorísticas. Panofsky iba igualmente en busca de las unidades de significado que constituían las figuras una vez formadas, aunque consideraba que, de esta manera, se situaba directamente en el nivel de los contenidos, es decir, aquel en el que la imagen representaba formas identificables. En este punto, el espectador reconocía objetos, situaciones, gestos, etc. y era a partir de estos que podía resolver cuál era el contenido de la imagen.

Si prestamos atención a este planteamiento, nos daremos cuenta de que el método de Panofsky deja fuera de su consideración el ámbito específico donde la imagen se expresa a través de sus propias características visuales, ya que por un lado queda los elementos abstractos y por el otro, formas que, si bien son visuales, se contemplan desde la perspectiva de su semejanza con sus contrapartidas reales. Panofsky, por ejemplo, identifica el uso iconográ- fico de una espada o un sombrero como podría hacerlo si los contemplara en la misma realidad y, de hecho, cuando utiliza el ejemplo del sombrero no indica si se está refiriendo a la representación de un gesto o al gesto real. Para nada tiene en cuenta la construcción visual de esos elementos, su inclusión en una estructura organizada visualmente. Son muchos los acercamientos a la imagen que, de una forma u otra, recurren a esta perspectiva iconográfica, a través de la cual se utiliza la imagen sin realmente verla, es decir, centrándo- se sólo en lo que informa sobre la realidad a la que hace mención la misma. Es cierto que, tanto Panofsky como los que se dedican a la iconografía (o los que utilizan ejemplos visuales como ilustración de sus particulares materias),

analizan construcciones visuales altamente simbólicas y, por consiguiente, no relacionadas directamente con la realidad, pero siguen desdeñando los recursos visuales a través de los que estas imágenes se expresan y sólo consideran lo que aquellas imágenes les informan sobre la realidad que representan. En el campo del análisis cinematográfico, tanto el genuino que se desarrolla en las disciplinas propiamente cinematográficas como el que en otros ámbitos se usa como ilustración (literaria, histórica, etc.), se acostumbra a cometer este error de no ver más que situaciones y personajes en lo que parece un modelo limitado de la realidad, sin prestar atención a cómo se construye o funciona este modelo. Es una actitud propia de la ciencia, de su relación con la imagen, cuya sensibilidad se ha propagado por doquier. También en los denominados experimentos mentales, por ejemplo, no se tiene en cuenta la construcción imaginaria del modelo y sólo se presta atención al contenido del mismo útil para el experimento. Se piensa que la realidad se puede trasladar a un escenario sin que quede afectada por las características del mismo. Desde los estudios visuales debemos considerar todo lo contrario.

Pero, a pesar de que el grueso de sus mecanismos de análisis iconográficos se centra en los apartados que he citado, a Panowsky le quedó la duda de si no estaba dejándose algo que era intrínsecamente relevante en la imagen y así estableció otro nivel de análisis denominado, en concreto, *iconológico* y al que percibió como el de la significación de las formas y estructuras más allá de su estricta iconicidad. Es decir el significado que nos revela la manera en que las imágenes y sus combinaciones no son presentadas: ahora ya no miramos "la espada" o "el sombrero", sino "está espada" y "este sombrero" reproducidos de una manera específica: expresados visualmente a través de un determinado estilo y componiendo una visualidad concreta.

Es en este ámbito en el que nos deberíamos situar en el campo de los estudios visuales en general, pero especialmente cuando queremos estudiar la construcción de la identidad a través de las imágenes. Dejemos a la cultura visual, disciplina afín en muchas ocasiones, que se ocupe de las imágenes como iconos culturales y planteémonos cómo esas culturas intervienen en la propia confección de la forma de las imágenes. Planteémonos también como los rasgos de esas culturas se expresan visualmente.

2. El retrato y el cuerpo

No debemos tratar el concepto de representación simplemente como una nueva palabra para denominar las actividades de mostrar, pintar, dibujar o confeccionar imágenes. Griselda Pollock, desde una perspectiva feminista, indica que «la representación debe entenderse como una relación social promulgada y realizada a través de específicos requerimientos a la visión, así como modos igualmente específicos de gestionar para la mirada espacios imaginarios y cuerpos» (1994:14) El acercamiento feminista a las formas visuales pone de relieve de manera muy destacada cómo éstas gestionan los problemas de la identidad. Los esfuerzos para comprender cómo las imágenes negocian las cuestiones de género son una manera de exponer la complejidad de las representaciones visuales y al mismo tiempo una forma de reafirmar la propia identidad. Este doble parámetro lo encontramos siempre que una determinada minoría, social, sexual, cultural, se enfrenta a las formas hegemónicas de la representación. Puesto que representar significa una puesta en escena ligada a ciertas estrategias de las que el observador es también parte, el análisis de la imagen se convierte en una lucha ideológica para poner de manifiesto el sesgo de determinadas formas de representar el cuerpo, las relaciones sociales, la subjetividad, todo aquello que la visión oficial esconde tras el velo de un supuesto realismo de las imágenes que sólo daría cuenta de aquello que se encuentra ante los ojos de quien las confecciona, sin más. Pero esta lucha no se agota en sí misma, ni es sólo una propuesta de interpretación entre otras posibles, sino que pone de manifiesto una determinada ontología visual, unos mecanismos de representación que nos informan sobre la profundidad de las actividades visuales. Aparte de esto, como digo, la actividad analítica nos muestra también una forma de promover visualmente la propia identidad del analista.

Una de las ideas fundamentales del feminismo es el hecho de que la subjetivación se basa en la diferenciación de los cuerpos. La subjetivación es sinónimo de una diferencia sexual que se expresa figurativamente a través de nuestros cuerpos a la vez que se inscribe en ellos. Por tanto, la subjetividad es inseparable de la representación y la figuración del cuerpo (Pollock, 1994:7). Esto nos lleva a considerar la importancia primordial del retrato en este juego de identidades a través de la imagen.

El retrato pictórico ha sido la forma habitual de representar la identidad a través de la imagen a lo largo de los siglos, hasta la llegada de la fotografía. Este tipo de retrato era un espejo hecho a medida, por el que alguien podía verse a través de los ojos de otro. El hecho de que el retrato estuviera "hecho a mano" implicaba la posibilidad de un cierto compromiso entre el autor y el modelo: quedaba claro que el resultado final, aunque socialmente entendido como una forma de verdad visual, surgía de un acuerdo entre la interpretación del pintor y los deseos del modelo. Cuando vamos a los museos, afirma Rosa Martínez-Artero, «hacemos ante los cuadros un acto de fe, contamos con que esa apariencia física corresponde a las señas de identidad (de un sujeto verdadero) y al margen de su verosimilitud, lanzada desde un rostro que nos mira, reconocemos principalmente a la obra de arte en su trabajo de superficie pictórica, trazos, colores, pinceladas» (2004:15). Este acto de fe que menciona Martínez-Artero está fundamentado en el hecho de que consideramos a los pintores clásicos capaces de captar la esencia del sujeto, no sólo su apariencia externa en un momento determinado, sino el sujeto fuera del tiempo y para la eternidad. El pintor se convierte así en una especie de psicólogo visual, cuya destreza va más allá de las presiones que hubiera podido tener de sus patronos para pintar al sujeto de una determinada manera. El ejemplo más claro de esta convicción lo encontramos en los retratos que Goya hizo de la familia de Carlos IV, los cuales nos muestran una mirada incisivamente crítica sobre esos personajes, a pesar de que eran ellos quienes habían encargado el cuadro a Goya y quienes se lo pagaron. John Berger nos hace notar una situación parecida en los retratos que Franz Hals (1580-1666) efectuó, en dos pinturas distintas, de los gobernadores y las gobernadoras de la Casa de la caridad de la ciudad holandesa de Haarlem. Dice Berger que, «en esta confrontación entre el autor y sus modelos, los regentes y las regentas observan a Hals, un viejo pintor destituido que ha perdido su reputación y vive de la caridad pública; él los examina a través de los ojos de un mendigo que sin embargo tiene que tratar de ser objetivo, es decir, debe intentar sortear el modo en qué él los ve desde su perspectiva de mendigo. Este el drama de estas pinturas. Un drama de un contraste inolvidable» (1987:15).

La invención de la fotografía pareció que transformaba completamente esta situación, puesto que su actuación técnica dejaba de lado toda posible ambigüedad: ya no había negociaciones e incertidumbres, ni siquiera podía haber profundización psicológica. La máquina se limitaba a captar lo que estaba frente

a ella, sin paliativos. El fenómeno del retrato quedaba limitado, por lo tanto, a uno de sus aspectos, el más idealista, aquel que sustentaba la fe del espectador del retrato sobre la verdad del mismo, que ahora quedaba materializada en una imagen técnica y, consecuentemente, objetiva.

Sartre distingue entre imagen, retrato y caricatura a la hora de expresar la fenomenología de la imaginación: una cosa es el recuerdo de la cara de un amigo que aparece en la mente cuando pretendo recordarlo; la otra la fotografía que tengo de él, y finalmente, el último recurso es una caricatura. Cada una de estas facetas tiene sus ventajas e inconvenientes. La imagen mental, la conciencia imaginaria del rostro de mi amigo, no es muy clara, le faltan detalles o algunos de ellos no son genuinos. La fotografía, por el contrario, es muy detallista, pero carece de vida: presenta de manera perfecta los trazos de la cara de mi amigo, pero no me muestra su expresión. Por fin, con la caricatura me encuentro ante un rostro voluntariamente distorsionado, pero en ella está presente la vitalidad que le falta a la fotografía (Sartre,1966:21). En realidad, si reunimos estas tres características, que aparecen dispersas en tres medios distintos, nos encontraríamos con algo muy cercano a la pintura, al retrato pictórico en sí. En él, aparece de la fotografía su querencia por el detalle, por el aspecto superficial, pero al mismo tiempo estos rasgos no están expresados de manera mecánica, sino a través de ligeras distorsiones como en la caricatura: aunque que no lleguen a la extraordinaria exageración de los rasgos que ésta propone, sí que hay en el trazo del pintor un alejamiento de lo factual que tiene idénticas raíces que lo caricaturesco y, que como éste, en un vehículo para el análisis psicológico. De la imagen mental, la pintura tiene su plasticidad, puesto que parte también de una imagen mental que el pintor combina con la imagen real del modelo: la pintura es siempre un parte imaginación, otra parte visión. Es por ello que el retrato es siempre la imagen de alguien visto por otro: representa claramente la mirada del Otro sobre el cuerpo del modelo.

Lo mismo sucede con la fotografía en el momento en que ella misma adquiere la madurez suficiente para comprender que no es tan sólo un producto mecánico, sino una forma técnica de alcanzar los mismos propósitos de la pintura por otros medios, lo cual no significa que su meta sea acabar siendo idéntica a ésta. Alguien podrá pensar que, si la esencia de la fotografía fuera a ser como la pintura, su invención no habría supuesto ningún avance en el terreno de la representación e incluso en el terreno del conocimiento, por lo que no valdría

la pena hablar de ella tanto cómo se habla. Pero si este reparo podía parecer válido en los inicios de este medio, la implementación de la imagen digital y las correspondientes técnicas de tratamiento de imagen que provocan una profunda hibridación entre los paradigmas de la fotografía y de la pintura ponen las cosas en su sitio. La fotografía parte de la realidad de manera más directa que la pintura y en ella el trabajo de profundización representativa se ejecuta sobre lo real (aunque se haga en el mismo momento del acto fotográfico, mediante el control de la luz, etc.) y no para crear una alternativa de lo real que será tratada para darle realismo, como ocurre en las formas pictóricas no abstractas. En el momento en que la imagen digital permite la conjunción de las dos intenciones, vemos claramente que la finalidad de la fotografía no era quedarse sólo en su función primaria de ser testimonio de determinados parámetros reales, sino que también poseía el potencial de penetrar la realidad como la pintura pero desde el lado contrario a ésta. La fotografía, «codifica el cuerpo a través de la retórica de la postura, el gesto, la posición en el espacio, y lo hace en relación a un espectador. Posiciona el cuerpo en una representación, que es lo mismo que decir que produce un cuerpo para la representación (Pollock, 1994:20). También la pintura produce un cuerpo para la representación mediante los mismos dispositivos, pero lo hace desde la ficción, mientras que la fotografía puede plantearse lo mismo desde la realidad: estas dos tendencias juntas producen el régimen digital una poderosa herramienta representativa y epistemológica: una herramienta capaz de una enorme capacidad expresiva (que superficialmente nos dejan entrever las espectaculares producciones de Hollywood, que son una forma primaria de este potencial), al tiempo que promete una no menos intensa capacidad reflexiva.

Desde el punto de vista de la construcción de la identidad, esto es crucial puesto que, al aumentar el realismo, se incrementa por un lado la capacidad de seducción, pero también la posibilidad de auto-representación. Los videojuegos nos presentan las dos caras de esta moneda: enormemente seductores y, por tanto, grandes canalizadores de los mecanismos de proyección psicológica, abren también la posibilidad de un trabajo profundo de introspección a través de dispositivos audiovisuales, como ya se puede adivinar, contemplando los logros obtenidos en este sentido en otro medio, es decir, en las manifestaciones del nuevo documental subjetivo que mediante, el film-ensayo, el autorretrato,

los diarios personales, los films autobiográficos, etc. nos descubre la vertiente positiva de la denominada post-fotografía.

3. Formas del yo

Uno de los postulados más famosos del psicoanalista francés Jacques Lacan es una perfecta trasposición del mito de Narciso del que he hablado antes. Se denomina *fase del espejo*. Lacan afirma que los niños y las niñas pasan por una fase de desarrollo psicológico en la que una imagen externa del cuerpo reflejada en un espejo produce una respuesta psíquica que da lugar a una representación mental del "Yo". Los niños se identifican con la imagen, que sirve como figura de las percepciones emergentes de la identidad, pero puesto que la imagen del cuerpo unificado no se corresponde con su condición vulnerable y débil, esta imagen se estable como el Yo ideal hacia el que el sujeto se ve compelido durante el resto de su vida. Es decir que, para Lacan, el espejo no es la sede de lo real, sino de lo imaginario. En este sentido sigue, casi al pie de la letra, el mito de Narciso, quien también confundió su imagen reflejada sobre el agua con la de una persona ideal que quiere alcanzar.

Para Lacan, la fase del espejo hace al ego fundamentalmente dependiente de objetos externos, de otro (como reflejo ideal de sí mismo). La dialéctica entre este otro (que es parte imaginaria de uno mismo) y el Otro (representante de todo lo que no es uno mismo) configura la identidad personal. Esta identidad tiene, para nosotros, un punto de partida fenomenológica muy concreto que nos convierte en espectadores subjetivos de una realidad externa y objetiva. La teoría de la perspectiva pictórica se basa en esta división entre sujeto y objeto, al tiempo que la reafirma y ayuda a construirla como dispositivo de relación ideal entre el Yo y el Otro.

Es en el terreno del autorretrato, tanto pictórico como fotográfico, donde se disputan más directamente las contradicciones entre la mirada objetiva y la mirada subjetiva. La identidad aparece en el autorretrato como una pantalla situada entre la mirada personal subjetiva y la mirada objetiva del Otro: en esta pantalla, la imagen es claramente la visualización del Otro, es decir, de la identidad ideal del autor expresada de manera que se pueda contemplar por

ambos polos: es una imagen construida a través de lo que el autor piensa sobre sí mismo pero ofreciéndola a otro, a una mirada que juzga. El autor pretende extraer de la mirada objetiva del Otro la constatación de que su Yo ideal, su otro, es fidedigno. Ello nos muestra hasta qué punto es compleja nuestra identidad, que no depende de un solo vector, sino del equilibrio establecido entre varios de ellos, equilibro difícilmente alcanzable, lo cual nos hace pensar que la identidad como elemento sustancial no es posible y que, por lo tanto, lo que llamamos identidad no es más que el constante juego de equilibrios entre el Yo ideal -el otro-, la mirada externa del Otro y la representación que constantemente nos ofrece una versión de nuestro cuerpo que está situada exactamente en ninguno de los dos polos, tanto si está confeccionada por nosotros mismos, como si la ha hecho otra persona.

Patologías de la visión como la anorexia nos suministran un ejemplo de la importancia de este juego de equilibrios a tres bandas, puesto que los anoréxicos nunca consiguen verse cómo son en las imágenes que se les ofrecen de ellos mismos, ya sean imágenes reflejadas en un espejo o una fotografía. Puede estar tremendamente delgados, pero su autopercepción no se ajusta a la imagen "objetiva" que se les ofrece: el yo ideal y la mirada del Otro actúan tan poderosamente sobre la percepción que distorsionan la imagen del cuerpo ofrecida al juicio de la visión.

En este sentido, el autor norteamericano Don Ihde establece en su libro "Bodies in Technology" (2002) una diferenciación muy interesante y productiva entre la experiencia directa del cuerpo y la experiencia externa de este. Una cosa es, dice, el *here body*, o el cuerpo como centro de experiencias, típico de la fenomenologia clásica, y otra el "cuerpo parcialmente descorporeizado", que se manifiesta casi como si fuera un cuerpo visto desde la perspectiva de otro. Esta última experiencia se considera una especie de cuerpo virtual que se establece en una proyección no tecnológica. Es un cuerpo imagen que combina las sensaciones del cuerpo experiencia por dar lugar a aquello que el autor denomina "ambigüedades multiestables", instituyendo con esto un espacio fenomenológico que pretende oponerse a los productos de una epistemología de signo contrario que se caracterizarían por ser claros o transparentes y primordialmente estables.

Según Ihde, esta dualidad perceptiva inicial, que caracteriza la concepción moderna del cuerpo, se ve complicada por la intervención de la técnica en su fenomenología. Ambas percepciones del cuerpo, cuerpo experimentado y cuer-

po concebido, pueden implementarse técnicamente. La sensación del cuerpo aquí excede sus límites físicos, de forma que las diferentes tecnologías, desde las más sencillas (un martillo, un bastón de ciego, etc.) hasta las más complejas (un microscopio o un telescopio) suponen una extensión técnica de éste (el ciego "toca" la acera a través del bastón: su sentido del tacto se extiende a lo largo de este hasta llegar a la acera), algo que ya había constatado McLuhan en su día.

Por otro lado, las denominadas tecnofantasías («La realidad virtual es un fenómeno que encaja perfectamente en nuestra relación existencial con las tecnologías. Aquí la cuestión es muy profunda y comprende nuestros deseos y nuestras fantasías, que se ven proyectados en lo tecnológico») juegan un papel esencial en la idea que nos hacemos de nuestro cuerpo, especialmente del cuerpo como totalidad que complementa el cuerpo como presencia. De hecho, la ficción cinematográfica ya ha instaurado esta percepción dual en sus películas sobre realidades virtuales ("Matrix", sin ir más lejos): en ellas se nos muestran de manera objetiva experiencias que sólo pueden darse intensamente focalizadas en una percepción corporal. La técnica de la realidad virtual, tal y como se entiende en la actualidad, supone una clara presencia de un cuerpo perceptivo que actúa y se materializa a través de la capa técnica (casco, vestido y varias prótesis) que lo recubre. El mundo virtual está hecho expresamente para este cuerpo y, sin embargo, tendemos a imaginar la experiencia tal y como nos la muestra el cine: como el espectáculo del cuerpo de otro. Por lo tanto, del proceso de somatización que suponía la repentina materialización del cuerpo -un cuerpo que había desaparecido absorbido por la construcción en perspectiva que se organizaba teniéndolo como centro ausente- hemos pasado a una escisión de la conciencia del cuerpo a través de una percepción dual de este. Y una parte de esta percepción está cultural y técnicamente producida, lo cual querría decir que esta tecnología que anteriormente, había procedido a materializar nuestra conciencia, vuelve para proyectar o inscribir sus leyes sobre el cuerpo. Un viaje circular desde el interior del cuerpo hasta el su exterior, pasando por una técnica que actúa como catalizadora del proceso.

La publicidad se apodera de este espacio muy fácilmente. En la publicidad aparece el cuerpo (y las fantasías y deseos) que el otro quiere que tengamos, con lo que introduce un fuerte desequilibrio en el juego vectorial de nuestra identidad al utilizar técnicas visuales altamente sofisticadas: el cuerpo según el Otro se convierte fácilmente en el otro, es decir, en nuestro cuerpo ideal, de manera

que dos vectores se aúnan para convencernos de que estamos equivocados con respecto al tercero, la imagen objetiva de nuestro cuerpo (y, por extensión, de nuestra identidad). No es que esta imagen "objetiva" puede ser realmente alcanzada, ni que sea realmente "objetiva" puesto que es también una construcción, pero cuando nuestro cuerpo ideal se convierte en el idea social estandarizado, las posibilidades de estabilidad son escasas. Ihde habla de procesos de multiestabilidad en las sociedades modernas, que son la forma más adecuada de comprender esta construcción múltiple e inestable que presentan los procesos de construcción de la identidad. Pero, como el nombre indica, estos procesos tienden a una estabilidad, que al ser múltiple no es nunca total, pero que permite un cierto reposo dentro de la actividad que conserva el sistema. Ahora bien, cuando se introduce una variable tan poderosa como la tecnología publicitaria la multiestabilidad se convierte forzosamente en una múltiple-inestabilidad que mantiene al sistema en un constante estado de carencia.

4. La identidad fragmentada

Desde el punto de vista estríctamente cultural, el autorretrato tradicional corresponde a una mezcla de la idea romántica de la identidad personal con la idea modernista de la misma: en ambos casos el individuo es un centro unificado, en uno de creatividad y sensaciones, en el otro de racionalidad y conceptos. Pero durante el siglo XX se empieza a producir un disolución de este centro integrador: «La saturación social nos proporciona una multiplicidad de lenguajes del yo incoherentes y desvinculados entre sí. Para cada cosa que sabemos con certeza sobre nosotros mismos, se levantan resonancias que dudan y hasta se burlan. Esa fragmentación de las concepciones del yo es consecuencia de la multiplicidad de relaciones también incoherentes y desconectadas, que nos impulsan en mil direcciones distintas, incitándonos a desempeñar una variedad tal de roles que el concepto mismo de «yo auténtico», dotado de características reconocibles se esfuma» (Gergen, 1997:26)

Al desaparecer el concepto de "Yo auténtico", se difumina también el concepto de "Yo ideal", ese Yo imaginado que se representaba en las imágenes. En el siglo XIX se concreta la figura del "doppelgänger", una expresión alemana que

significa el doble como sombra de la propia identidad. Sobre todo en la literatura romántica, pero también en sus estribaciones que llegan hasta la literatura fantástica ("William Wilson" de Edgar Allan Poe, "Dr. Jekill and Mr Hyde" de Stevenson, etc.), va proliferando este desdoblamiento de la personalidad, que Jung denominará claramente "sombra", apelando como ejemplo a un cuento de Andersen de este mismo título "La sombra". El Yo se fragmenta al tiempo que aparece la representación de la parte negativa de ese Yo.

Un buen ejemplo de este impulso en busca de la imagen perfecta de uno mismo, lo podemos ver expuesto en Van Gogh, quien entre 1886 y 1889 pintó más treinta autorretratos de sí mismo. Parece como si el pintor estuviera realmente persiguiendo de forma obsesiva la representación imposible de una presencia que se le escapaba continuamente. El espejo de Narciso se ha roto en mil pedazos y ya no es posible recomponerlo. Para cuando Andy Warhol efectúa, en los años sesenta del siglo XX, sus retratos serializados, la fragmentación del Yo ya se ha estandarizado. La multiplicación de la identidad, que corre paralela a la proliferación de copias industrializadas de las representaciones, no significa necesariamente diferentes vectores de la personalidad: es simplemente la formalización estética de un fenómeno.

Esta estandarización de la identidad fragmentada supone, sin embargo, la culminación de la crisis de la representación clásica de la personalidad. La imagen ya no puede servir de espejo en cuya superficie se recoge una identidad homogénea. En todo caso, la imagen empieza a ser expresión del contenido íntimo de esta crisis. Las pinturas de Francis Bacon (1909-1992) son, por ejemplo, la crónica de esta disolución de la imagen superficial del yo que deja paso a una representación más profunda del mismo. En ellas vemos, el juego apuntado antes entre fragmentación y globalización: el cuerpo fragmentado da paso a una recomposición imaginaria del mismo que pone de relieve todas las contradicciones que permanecían escondidas. Warhol (1928-1987) y Bacon son, en este sentido, artistas antitéticos: uno representa eminentemente la estética del fragmento, el otro la estética de la recomposición imaginaria, del nuevo cuerpo de la posmodernidad. La superficie de la imagen va a ser de ahora en adelante un escenario para el inconsciente. La representación del inconsciente se constituye como verdadera identidad.

Una anécdota referida a Lewis Carroll, el autor de "Alicia en el país de las maravillas" (1865) puede ilustrar creo que muy bien estos procesos que articulan la

fragmentación, los aspectos formales de la representación visual de la identidad, así como la consecuente modelación del cuerpo por el inconsciente. Cuando llegó el momento de buscar un ilustrador para el cuento de Carroll, éste fue muy exigente con los diferentes candidatos. Uno de ellos, Harry Furniss (1854-1925), cuenta cómo el escritor le da instrucciones para dibujar los personajes, sobre todo el de Alicia. Carroll parecía tener una idea muy clara de cómo debía ser la muchacha, pero esta idea no era global, sino que estaba repartida por una diversidad de modelos y así le decía a Furniss que debía trasladarse, por ejemplo, a un determinado lugar de Londres donde había una panadería en la que trabajaba una muchacha cuya nariz era la que debía tener Alicia. En otro lugar, encontraría a otra chica con los labios de la niña, y en otro, podría ver el modelo de sus ojos, etc., etc. Es así cómo la identidad de un personaje imaginario como Alicia estaba, para el escritor, compuesto por fragmentos, pedazos de otras personalidades, de su aspecto visual, cuya suma constituía la identidad ideal.

Finalmente, no fue Furniss quien ilustró la edición original del cuento de Alicia, sino John Tenniel (1820-1914), quien no dejó dicho si tuvo que soportar las mismas exigencias del escritor para confeccionar el aspecto visual de los personajes, pero la anécdota de Furniss, quien confeccionó sin embargo un conjunto de ilustraciones de la narración, nos sirve para plantearnos el nivel formas de la construcción de la identidad. Cuando contemplamos las ilustraciones de Furniss, su textura visual no nos informa para nada de la manera fragmentaria en qué fueron confeccionadas, quizá por qué finalmente el dibujante no le hizo caso al escritor. Pero lo que nos queda es esta operación por la que una identidad se construye a través de fragmentos. Tratemos de ver a dónde puede llevarnos esta constatación.

Sabemos ahora que Lewis Carroll tenía como modelo de su Alicia a una niña llamada Alice Liddel. Detrás del personaje de ficción, se escondía el personaje real, de la misma manera que también detrás del nombre del autor se escondía un personaje real, Charles Dogson. Las relaciones de Charles con su pequeña amiga eran indudablemente ambiguas, sin que ello quiera decir que el escritor se atreviera jamás a ir más allá de una fascinación platónica por ella, que plasmó en diversas fotografías. Cabe preguntase por qué, si Carroll tenía una modelo original para su personaje de ficción en la figura de la niña Alice Liddel, a quién dedicó el cuento, se mostraba tan exigente en la búsqueda de otro modelo ideal compuesto por fragmentos dispersos por la ciudad de Londres. Planteemos una

especulación, sin ánimo de llegar a probarla: ¿no será que lo que estaba haciendo el respetable diácono era intentando desviar la atención de las indudables relaciones que existían entre el personaje de ficción y el personaje real, relación que quizá era fuente de muchas inquietudes para él? Se trata, como digo, de una hipótesis que deseo que nos sirva para ver cómo detrás de un determinado gesto se pueden esconder diversas significaciones todas las cuales trabajan en torno a la formación identitaria. En este caso, son dos identidades las que se barajan, la de Lewis Carroll y la de Alice Liddel, y ambas se esconden en un proceso de fragmentación de una determinada visualidad. Cierto que esta fragmentación no la vemos en las imágenes de la Alicia dibujada, pero sí están en cambio en la estructura del propio cuento que tiene la forma de un sueño: no por nada ha sido siempre considerado un antecedente del surrealismo. Recordemos que Freud, al establecer los dispositivos por los que se construyen los sueños, hablaba de los mecanismos de desplazamiento y condensación. El mecanismo de condensación, que hemos visto relacionada con la metáfora en un capítulo anterior, implica la reunión de diversos fragmentos (muchas veces conectados con la identidad) en una nueva configuración visual: exactamente lo que intentaba hacer Carroll con la construcción de la imagen de Alicia. Los mecanismos de desplazamiento, por su parte, significan la transmisión de un afecto de un elemento (una persona) a otro con ánimo también de desviar la atención sobre un punto emocionalmente conflictivo: es también esto lo que pretendía Carroll, desplazar su afecto por la pequeña Alicia hacia una Alicia inventada. No se trataba seguramente de actuaciones conscientes, sino de mecanismo inconscientes que se efectuaban y se ponían en evidencia a través de visualidades fragmentarias, la de la estructura del propio cuento, la del intento del escritor de "descomponer" la figura de la Alicia real.

Esto nos lleva a considerar la importancia de estos procesos de fragmentación y recomposición en las construcciones visuales de la identidad. Otro ejemplo que nos puede ser útil para seguir ahondando en esta problemática, ahora referida a la identidad nacional, es el siguiente. Un grupo de genetistas y antropólogos de las universidades de Granada y Barcelona, después de examinar la tumba del príncipe de Viana, muerto en 1461 y enterrado en el Monasterio de Poblet, descubrieron que los restos que contenía no sólo no pertenecían a este príncipe, sino que en realidad eran una construcción efectuada juntando los restos de tres cuerpos distintos. No queda claro si esta composición fue un hecho casual, re-

sultado de la recomposición de las tumbas del Monasterio en el siglo XIX o, por el contrario, fue el acto voluntario de un erudito que en los años treinta del pasado siglo quiso darle cuerpo a un mito. Jean Seznec, en su estudio sobre la pervivencia de los mitos de la antigüedad durante la Edad Media, describe muchos procesos parecidos a éste en las representaciones mitológicas. El los adjudica a una determinada inercia de las formaciones culturales, por la que las imágenes de los dioses se forman acumulando detalles de diversas tradiciones (Seznec, 1987). En el mismo estudio se cita a Renan (1823-1892) cuando critica la forma alegórica, poniendo como ejemplo la mitología de la India, en la que para realzar a sus dioses, se amontonan signos sobre signos, símbolos sobre símbolos.

5. Arquitecturas del imaginario

El sentido de la vista nos ofrece experiencias que parecen tan inmediatas que tenemos la sensación de que somos capaces de comprenderlas rápidamente. Y, en consecuencia, lo mismo sucede con las imágenes, que parecen ser una traslación directa de aquello que ha visto su autor. En nuestra cultura, ver es tan equiparable a comprender que en muchas de sus lenguas existe una expresión equivalente al "si no lo veo no lo creo" del español: cuando vemos algo, creemos en ello no sólo porque haberlo visto supone para nosotros la prueba máxima de su existencia, sino también porque consideramos que basta haberlo visto para comprender su significado. Sin embargo, ambos polos están mucho más separados de lo que parece, no sólo desde el punto de vista de la ontología de las imágenes, sino también, y especialmente, de su uso social. Lo demuestra el fenómeno del simulacro, tal como lo expresa Joan Fontcuberta: «Sólo resta cerciorarnos de que la sensibilidad contemporánea nos predispone paradójicamente a la profecía y no a la historia. Vivimos en un mundo de imágenes que preceden a la realidad. Los paisajes alpinos suizos nos parecen simples réplicas de las maquetas de los trenes eléctricos de cuando éramos niños. El guía del safari fotográfico detiene el jeep en el emplazamiento exacto donde los turistas puedan reconocer mejor el diorama del museo de historia natural. En nuestros primeros viajes nos sentimos inquietos cuando en nuestro descubrimiento de la Torre Eiffel, el Big Ben o la estatua de la Libertad percibimos diferencias con

las imágenes que nos habíamos prefigurado a través de postales y películas. En realidad no buscamos la visión, sino el *déjà-vue*» (Fontcuberta, 1998:71)

Existen, por lo tanto, una serie de patrones preconcebidos que delimitan, filtran y adjetivan lo que vemos y que, por lo tanto, también estructuran en gran medida la manera en que representamos aquello que vemos. Estos patrones forman nuestro imaginario que puede considerarse dividido en diferentes capas acumulativas:

1. El imaginario personal, relativo a nuestra particular cultura visual: aquellas imágenes que conocemos y nos afectan personalmente. Varía de una persona a otra, aunque está muy interconectado con los otros imaginarios.
2. El imaginario social, correspondiente a la visualidad relativa a la sociedad en la que estamos inmersos. Existen diferentes grados que pueden ir desde el entorno social más inmediato, por ejemplo una ciudad o un país, a estructuras sociales más complejas, como por ejemplo una clase social. Aunque los medios de comunicación contemporáneos tienden a homogeneizar las visualidades y, por lo tanto, a diluir las distinciones entre las diferentes visualidades personales, sociales y de clase, la verdad es que aún se producen diferencias profundas entre las mismas, debidas a cuestiones psicológicas e ideológicas.
3. El imaginario cultural, referido a la visualidad cultural que hemos estudiado en otro capítulo: cada sociedad dicta lo que se puede ver, pero también cómo puede verse.
4. El imaginario antropológico, relacionado con las estructuras profundas que dan lugar a la formación de las imágenes. En este apartado encontramos desde el funcionamiento del inconsciente freudiano a los arquetipos de Jung, pasando por los denominados *temas de encuadre* de Bialostocki, de quién ya hemos hablado antes.

Sin tener que menospreciar las teorías Jung, muy interesado en los contactos entre las imágenes culturales y la psicología profunda y sólo por ello vale la pena tenerlas en cuenta, considero que las ideas de Bialostocki, que como ya he dicho se nutren de las de Jung, son más adecuadas para una comprensión simple de la estructura del imaginario: “Las imágenes arquetípicas son la expresión de los hechos más importantes de la existencia humana. Lo malo es expresado por medio de un dragón, una serpiente o cualquier otro animal monstruoso; los conflictos entre potencias humanas e inhumanas, por medio de un hombre

que lucha contra un monstruo (Mitras, Hércules, Perseo, San Jorge); la imagen de la noche y del día, vestida en forma del mito de los héroes agonizantes y resucitados: todos estos y muchos más son los motivos básicos arquetípicos más generalmente difundidos. Estas imágenes representan experiencias concretas de la humanidad, conservadas en el inconsciente, que son transformadas en un lenguaje general de símbolos. Jung subraya a menudo que cuando dice «arquetipos» no quiere decir «imágenes heredadas», sino continuas transformaciones de la psique, que crea imágenes análogas, partiendo de materia conservada en el recuerdo humano, que corresponde a los «principios reguladores» existentes en el inconsciente." (Bialostocki, 1973:117)

Esta posibilidad de una "memoria arquetípica" de la humanidad no debe entenderse en un sentido metafísico, sino de una forma mucho más pragmática: se trata de aceptar la hipótesis de que, a nivel muy primario (antes de la simbolización que aporta el lenguaje), las situaciones básicas (y traumáticas) a las que puede enfrentarse una comunidad pueden ser representadas en el imaginario apelando a las formas que estén más disponibles a esa cultura: sea porque son elementales (un círculo, una cruz, etc.) o porque ya forman parte del acervo cultural (el enfrentamiento con las bestias, etc.). Ello da lugar, a lo largo de la historia, a determinadas representaciones que se repiten y sirven de comodín a la hora de expresar situaciones o emociones parecidas.

En la actualidad, las grandes catástrofes (catástrofes naturales, grandes accidentes aéreos o ferroviarios, o el mismo ataque a las Torres Gemelas de Nueva York) son acontecimientos que, más allá de su explicación racional, desencadenan sentimientos que pueden dar lugar a estructuras míticas parecidas a las de otras épocas: estos mitos pueden representarse apelando a imágenes arquetípicas tradicionales o bien confeccionando nuevas imágenes de carácter mítico.

Las imágenes pertenecientes a las representaciones de la alquimia funcionan de manera parecida, aunque a un nivel menos profundo: pretenden representar movimientos del espíritu a través de procesos materiales, simbolizados por medio de figuras básicas o arquetípicas. Estas imágenes quieren simbolizar a la vez los elementos químicos y los procesos espirituales del que manipula estos elementos. De manera que, a través de ellas, se interrelaciona el cosmos y el microcosmos. Las imágenes religiosas tienen un funcionamiento similar:

1. Están formados por elementos visuales fuertemente codificados por una tradición

2. Estos elementos representan a la vez características escatológicas (del universo religioso) y emociones humanas.
3. La imagen pretende conectar, por lo tanto dos mundos: el espiritual-religioso y el espiritual-personal
4. Al propio tiempo estas imágenes tienen, como las alquímicas, un componente "mágico", pues la creencia popular considera que poseen poder de actuación sobre el mundo material.

Las imágenes simbólicas (aquellas que conectan directamente con nuestro imaginario para reformarlo o para expresarlo) están muy presentes en nuestras vidas: «En un primer momento, el simbolismo animal parece ser muy vago puesto que está muy extendido. Parece capaz de referirse a valoraciones tanto negativas, con los reptiles, las ratas, los pájaros nocturnos, como positivas, con la paloma, el cordero, etc., en general, los animales domésticos. De todas maneras, a pesar de esta dificultad, toda arquetipología debe abrirse a un Bestiario y empezar por reflexionar sobre la universalidad y la banalización del Bestiario. De todas las imágenes, son en efecto las imágenes de animales las que son más frecuentadas y las más comunes. Podemos decir que nada nos es más familiar, desde la infancia, que las representaciones de animales. Incluso en el pequeño ciudadano occidental, osos de peluche, gato con botas, Mickey, Babar vienen a vehicular extrañamente el mensaje theriomórfico. La mitad de los títulos de los libros para la infancia están consagrados al animal. En los sueños de los niños, reportados por Piaget, sobre una treintena de observaciones más o menos claras, nueve se refieren a sueños sobre animales. No deja de ser remarcable además que los niños no hayan visto jamás la mayor parte de los animales en los que sueñan, ni los modelos de imágenes con los que juegan.» (Duran, 1992:71-72)

En las imágenes de los superhéroes que aparecen en el cómic y el cine contemporáneos hay un gran componente mítico, no solamente porque se representan proezas que los emparentan con los antiguos héroes y dioses, sino porque, como el resto de imágenes de este tipo, son capaces de relacionarse muy directamente con nuestro imaginario. En este sentido, no sólo son míticas, sino arquetípicas.

Este tipo de imágenes tienen, como vemos, una característica común, son representaciones visuales de las estructuras del imaginario, cultural, social y personal. Han sido profundamente estudiadas por antropólogos, historiadores culturales y de las mentalidades, etc., pero no se les ha prestado excesiva aten-

ción desde el campo propio de la imagen, por lo que queda por dilucidar cómo funciona la conexión con el imaginario: cómo lo representan y lo influyen en tanto que estructuras formales.

Para Walter Benjamin, se trataría de *imágenes dialécticas*, capaces no sólo de representar elementos materiales de determinada sociedad, sino también estados mentales de la misma: «¿Cómo debe entenderse la «imagen dialéctica» como forma de representación filosófica? ¿Qué es aquello que esta imagen «sacude»? ¿La moda? ¿A la prostituta? ¿A las exposiciones? ¿Las mercancías? ¿A los Pasajes mismos? Seguramente sí, sin embargo, no en tanto estos referentes están empíricamente dados, incluso no en tanto son críticamente interpretados como emblemas de la sociedad de mercancías, sino en tanto están dialécticamente «construidos» como objetos históricos, mónadas políticamente cargadas, "arrancadas" del continuo histórico y "actualizadas" en el presente. Esta construcción de objetos históricos implica la mediación de la imaginación del autor. La experiencia cognitiva de la historia, no menos que la del mundo empírico, exige la activa intervención del objeto pensante» (Buk-Morrs, 1995:246-247)

Cada imagen que tiene la capacidad de inscribirse en el imaginario y, por lo tanto, pasar a la historia como un elemento característico de una determinada configuración social, es un conglomerado que aglutina constituyentes fundamentales de la psique de esa sociedad. Una imagen no es, por tanto, un elemento histórico sólo porque pertenece a un determinado período y está anclado en el mismo por su factura y por la propia biografía de su autor o autores. Lo es, o puede serlo dependiendo de su intensidad, porque supone la visualización del imaginario de ese momento.

6. Modelos mentales

Cerca del concepto de imaginario, más cercano a la psicología cognitiva que al psicoanálisis, se encuentra la teoría de los modelos mentales. Existen tres ramas del pensamiento que confluyen en una determinada explicación sobre las estructuras del imaginario y que nos pueden ayudar a comprender su funcionamiento:

1. Los temas de encuadre tal como los describe Jan Bialostocki: «No sólo podemos hablar de una "fuerza de inercia" de los tipos iconográficos, sino también de un fenómeno al que podríamos llamar fuerza de la gravedad iconográfica. La fuerza y la dirección de estas transformaciones fue determinada por leyes diversas en las diferentes épocas.

La fuerza de gravedad iconográfica se concentra alrededor de imágenes sobrecargadas de un significado especial y típico, y en las que también se pueden encontrar mezclados contenidos tanto cristiano-religiosos como profanos... En cierta ocasión propuse llamar a estas imágenes, de extraordinaria importancia humana, "temas de encuadre" cuando emprendí el intento de encontrarlas en las pinturas de Rembrandt. Creo que conseguí seleccionar algunos "temas de encuadre", como por ejemplo la figura del "héroe caballeresco", la escena del sacrificio, la de la divinidad que se aparece al hombre, o la figura femenina desnuda, cargada de asociaciones eróticas, que se encuentra echada en la cama o en un paisaje.» (Bialostocki, 1973:113). Estos temas de encuadre también pueden localizarse en la literatura, como Vladimir Propp (2000) ha mostrado por lo que se refiere a esa rama de la misma que son los cuentos populares. Pero también a través de ejemplos literarios puede observarse cómo la sociedad va construyendo distintas tipologías que engloban caracteres y situaciones conforme las distintas fases de la misma se van desarrollando. El estudio de René Girard (1995) ofrece innumerables ejemplos de este fenómeno, así como posibilidades de seguir pensando en otros nuevos, a través, por ejemplo, del cine y los videojuegos, a los que Girard no acude directamente.

2. Las ideas de Wittgenstein (1921) referente a la relación entre las imágenes y los enunciados. Así lo expresa el filósofo «La proposición es una imagen de la realidad (...) La proposición es un modelo de la realidad, tal como nosotros nos la imaginamos. (Wittgenstein,1989:4.011)

3. La teoría de los modelos mentales propiamente dicha:

Los modelos mentales son representaciones psicológicas de situaciones reales, hipotéticas o imaginarias. Según la teoría de los modelos mentales, postulada en primer lugar por Kenneth Craik (1914-1945) , pero ampliada y popularizada por Johnson-Laird (1987), la mente construye modelos a pequeña escala de la realidad con el fin de prever acontecimientos, razonar y esbozar explicaciones. Estos modelos son el resultado de varios elementos, entre ellos la comprensión

del discurso o la imaginación. Una característica fundamental de los mismos es que su estructura corresponde a aquello que representan: serían parecidos a los modelos que efectúan los arquitectos de sus edificios o a los modelos de moléculas complejas que hacen los químicos.

En los tres casos mencionados, hay una parecida voluntad de delimitar las características de una organización mental que gestiona la relación con la realidad a través de estructuras espaciales básicas. Bialostocki, sin embargo, se refiere a imágenes físicas (que no obstante establecen zonas de atracción que son claramente perceptivas antes de convertirse en culturales y que, una vez son culturales, determinan de nuevo la percepción) y en cambio tanto los *espacio lógicos* de Wittgenstein como los modelos mentales de Craig y Johnson-Laird son estructuraciones del imaginario. En todas estas hipótesis existe la idea de que la mente y la realidad se relacionan a través de una arquitectura que puede considerarse homóloga, pero que, en todo caso, hace de puente entre lo real y lo perceptivo, o incluso entre lo real y las conexiones neuronales, tal como pretenden ahora las neurociencias.

Esta localización intermedia del espacio donde se construye el significado es un buen antídoto contra el fundamentalismo científico que, por ejemplo en las citadas neurociencias, presume de que pronto *podremos ver nuestros pensamientos*. El fenómeno de la representación no pertenece directamente a las actividades de la corteza cerebral, por mucho que haya actividad en ellas cuando percibimos, sino a zonas intermedias como la que explican los modelos mentales, donde se establecen escenarios en lo que el significado cultural y estético de las imágenes tienen su principal sede.

Esta zona intermedia pertenece a lo imaginario, tal como lo describe Le Goff: «conjunto de representaciones y referencias –en gran medida inconscientes- a través de las cuales una colectividad (una sociedad, una cultura) se percibe, se piensa e incluso se sueña, y obtiene de este modo una imagen de sí misma que da cuenta de su coherencia y hace posible su funcionamiento» (Belinsky,2007:86).

7. Avatares

Lo emocional y lo visual han estado íntimamente ligados desde siempre, lo que convierte a la imagen en una interfaz entre ambas esferas. El teatro es quizá el ejemplo más claro y más temprano de la utilización de lo visual para gestionar lo emocional, como lo demuestra tanto la disposición del espectáculo desde la antigua Grecia, como las ideas de Aristóteles sobre la propia forma de la tragedia y su relación con el espectador. En el teatro se crea una escena que, a través de sus disposiciones, controla la visión del espectador, ofreciéndole la posibilidad de invertir energía emocional en determinadas configuraciones, ya sea para identificarse con ellas o para distanciarse de las mismas. Por encima de lo específicamente dramático o narrativo, existe esa arquitectura visual, compuesta en principio por el cuerpo de los actores transformados en personajes, así como por las relaciones que mantienen entre sí. Luego, a esta visualidad básica, se añadirán elementos complementarios, como los decorados o los efectos de luz, etc.

El personaje, encarnado por el actor, se convierte así en un importantísimo eje que articula la fusión de los distintos imaginarios que intervienen en el proceso de identificación, es decir de relación directa entre la imagen y el espectador. Estos imaginarios son: el imaginario del espectador, el imaginario social y la modulación que el autor efectúa de este imaginario social para conectarlo con el del espectador. En este proceso el cuerpo del actor se transforma a través de la visualización que se produce sobre el mismo del resultado de las interrelaciones de estos imaginarios. Previamente, habrá habido un proceso de transformación material del cuerpo a través del vestuario, el maquillaje y el propio uso del cuerpo que el actor haga para interpretar al personaje. Pero, a partir de esta configuración, el cuerpo del actor, convertido en imagen, y en gran medida también en espejo, está preparado para acoger o reflejar la imaginación del espectador que, a distancia y pasivamente (por lo menos desde el punto de vista corporal), proyectará sobre el mismo sus imaginarias maquinaciones, que correrán paralelas a las de la propia narración.

Esta estructura de relación entre la imagen y el imaginario se desarrolla a lo largo de los siglos sin grandes variaciones básicas hasta el cinematógrafo. En este lo que varía fundamentalmente es la capacidad de maniobra que tiene el proceso de transformación de la imagen, la del actor y la del conjunto que le rodea.

El cine recoge de la pintura la capacidad de convertir en una imagen unitaria el conjunto de elementos que configuran una escena, a la que añade el teatro el movimiento de toda la estructura. No deja de ser una novedad que reconfigura las potencialidades del medio teatral y el medio pictórico, para crear una nueva disposición. Pero el espectador sigue relacionándose con la imagen de manera esencialmente similar a cómo lo venía haciendo desde Grecia.

Es en el ámbito de la imagen digital donde se empiezan a producir transformaciones profundas de esta estructura relacional que acaban llevando a una configuración absolutamente distinta de la anterior. Aparece entonces la figura del *avata*r. Se dice que un avatar es una representación gráfica construida para que un usuario de determinadas tecnologías actuales se identifique con él. En este sentido, parece ser la continuación de la figura del actor, que también era una "representación" gráfica destinada a ser receptora de un proceso de identificación. Pero el avatar presenta una novedad esencial en las configuraciones avanzadas de determinados medios actuales como los videojuegos: el proceso de identificación no es sólo mental, sino también material, puesto que el usuario-espectador puede intervenir, tanto en la formación de la apariencia del avatar, como en las acciones del mismo. En este sentido, el proceso de identificación se transforma en una actividad del propio usuario. El avatar es pues un conglomerado formado por el actor y el espectador. Por actor debemos entender, en estas circunstancias, al representante del mundo creado tecnológicamente (tras el que se encuentran múltiples personalidades que ejercen sus oficios para diseñar ese mundo). Es obvio que el actor tradicional también cumple esta función de representar al autor y todas las instancias que intervienen para poner en marcha la obra, sobre todo cuando ésta requiere de un entramado complejo, como sucede en el teatro, la ópera o el cine. Pero en ese caso, la esfera de la creación y la de la interpretación permanecían ligeramente separadas, una intervenía después de la otra. De la misma manera que también había una distancia entre el personaje y el espectador, a pesar de que éste se acercara mentalmente, imaginariamente, a aquél. En el avatar estas distancias se han eclipsado: y en la propia representación del cuerpo del avatar están inscritas, por un lado, las articulaciones tecnodramatúrgicas y por el otro los juegos del imaginario del espectador. El avatar está materialmente compuesto de estas dos facetas combinadas.

El desarrollo de los avatares presenta dos fases de distinto grado de complejidad. Por un lado tenemos al avatar de los videojuegos, por el otro al de

programas de Internet como *Second Life*. Los videojuegos son la primera fase de transformación del actor teatral-cinematográfico. En realidad, este desarrollo se comprende mejor si tenemos en cuenta lo dicho antes de que el actor cinematográfico se convierte en personaje-imagen en el cine, recogiendo de esta manera en su propia configuración visual el resultado del funcionamiento de los múltiples dispositivos que contribuyen a formar el espectáculo cinematográfico. Este paso es una preparación para el siguiente que se produce en los videojuegos: se trata de la aparición de la figura del avatar propiamente dicha. Desde esta perspectiva, podemos decir que un avatar es la imagen de una imagen: la reconfiguración digital de la imagen que era el actor cinematográfico.

Pero en los videojuegos todavía existe una cierta distancia entre el personaje que actúa en el mundo del juego y el espectador que mueve sus hilos desde fuera de la pantalla. Los procesos de identificación y las emociones correspondientes se han vehiculado a través de los dispositivos que permiten controlar las acciones del personaje, pero el personaje sigue siendo alguien distinto al espectador-usuario, a pesar de que éste decide su performatividad en el mundo virtual. El personaje es una forma que tiene el espectador de introducirse en ese mundo, pero es una introducción que todavía conserva los últimos ecos de la dramaturgia clásica. Este tipo de introducción en el mundo imaginario supone un salto cualitativo con la forma clásica, pero sigue realizándose de forma vicaria, a través de la imagen de otro.

En programas como Second Life, se produce un nuevo pliegue en esta estructura que reúne al espectador con el mundo imaginario. El avatar de Second Life es sustancialmente distinto del personaje del videojuego. En el videojuego, todavía podíamos hablar de personajes, aquí esta idea ha dejado de tener sentido, ya que el avatar es una proyección directa del cuerpo del usuario en el mundo virtual. No se trata de que el usuario se identifique con el personaje que le suministra el juego y, a partir de ese momento, lleve esta identificación al extremo de apoderarse del personaje, sino de que el avatar de *Second Life* se cree a partir de los deseos directos de los usuarios. El avatar, el cuerpo del avatar, nace como prolongación del cuerpo del usuario en el momento en que éste le da un nombre. A través de este proceso de denominación, el usuario se proyecta en el mundo imaginario y se dispone a actuar en él. El avatar es una construcción directa del usuario, quien acomoda la forma del cuerpo de aquel a sus deseos. En este proceso de transformación, el usuario crea un doble de sí mismo. Este doble

no será, sin embargo, su imagen en el espejo, sino que mostrará seguramente el reverso de esa imagen, es decir, el contenido imaginario de la misma. El avatar representa el cuerpo del usuario visto a través de su imaginación. El salto que se produce con este sistema respecto a la anterior dramaturgia basada en el personaje es considerable. El personaje deja de ser una mediación entre imaginarios (el del espectador y el del autor) y se convierte en un doble del espectador, que así se desdobla también a sí mismo para transformarse en actor.

Podemos decir que, con el avatar, Narciso domina finalmente su reflejo en la superficie del agua. Esa alienación fundamental que, míticamente, expresaba el temor hacia la doblez de la imagen, que en general venía significar el desdoblamiento que se produce a lo largo de la historia de la cultura entre mundo real y mundo imaginario mediante el arte, culmina aquí con esta nueva fase en la que se difumina la distancia entre ambos mundos y desaparecen con ella todos los dispositivos creados para gestionarla, a lo largo de la historia del teatro, la literatura, la pintura y finalmente el cine. Sólo la música, con su gestión sonora del imaginario del oyente y el oportuno envolvimiento del mismo en las estructuras sonoras, conserva su operatividad de la que el nuevo sistema de mundos virtuales frecuentados por avatares es una clara faceta. El mundo imaginario, de carácter abstracto, que patrocina la música encuentra su correspondencia concreta en los mundos virtuales. En ellos, el usuario se experimente a sí mismo doblemente, como actor y como personaje. En ambos casos, la experiencia es envolvente, como la música e igual que ésta produce estados mentales de carácter emocional que se resuelven activamente, patrocinando la transformación de esos mundos, un poco como si estos fueran notas musicales y el usuario un director de orquesta.

El avatar en general, tanto en videojuegos como en mundos virtuales, es una imagen que produce, al unísono, la experiencia del retrato y del autorretrato. El retrato es una imagen de uno mismo realizada por otro, en este caso el diseñador del videojuego, a través de un entramado tecnológico que suministra potencialidades. El autorretrato, por el contrario, es la imagen de uno mismo confeccionada por uno mismo. Es el propio sujeto el que se muestra, mientras que en el retrato el sujeto es mostrado. En ambos casos, la persona se ve a través de la exterioridad de la representación, pero en el retrato esta exterioridad es completa, mientras que en el autorretrato es parcial, puesto que esa imagen que se ofrece a la vista se reconoce como una imagen gestionada por el propio

sujeto. El avatar efectúa, por lo tanto, ambas cosas: muestra al sujeto su propia imagen desde otro lado, al tiempo que le permite mostrarse a sí mismo.

El avatar aparece en los nuevos medios como una imagen fluida y cambiantes, fluidez y mutabilidad que pretenden recoger las formas de la vida real, es decir su expresión fenoménica consciente. Pero esta captación no es el resultado de un proceso de mimesis, es decir, el producto de un contacto con lo real que destila una impronta de sí mismo, una copia idéntica en todas sus facetas, sino surge a través del abismo de la representación que separa el mundo real del mundo imaginario. La representación sigue estando presente pera ahora aparece no como nexo sino como separación, como brecha entre lo imaginario y lo real que se ve sellada por lo simbólico como sucedía en otro tipo de representaciones.

En la pantalla del ordenador o del monitor de televisión se reúnen, cuando se opera un videojuego o un mundo virtual, los siguientes elementos activos:

1. Lo tecnológico
2. El sujeto a través del deseo
3. Lo imaginario como elemento activador
4. El inconsciente estructurado por lo tecnológico

Cada uno de estos niveles se presenta escindido en dos partes que comprenden lo subjetivo/personal y lo tecnológico/persuasivo, que son sus dos grandes ejes. Como sea que lo inconsciente, que se halla en la base de todo el proceso al que enmarca, está finalmente estructurado, no ya como un lenguaje, sino como una imagen por lo tecnológico, lo simbólico queda fuera de la corriente principal del sujeto a modo de epifenómeno del mismo. De modo que lo tecnológico se inscribe en el sujeto y el sujeto en lo tecnológico. El sujeto se divide a su vez en un conciencia personal, que pretende dejar fuera del juego o del mundo, y una conciencia imaginaria que proyecta en el interior de estos. Pero al proyectarse imaginariamente en este interior que es representación igualmente imaginaria de lo tecnológico que lo produce, su propia conciencia personal experimenta transformaciones, ya que sólo imaginariamente puede quedar fuera de todo el proceso. Todo ello se produce dentro de un marco que es inconsciente tanto desde la perspectiva del sujeto como de la tecnología, si bien la manera en que ese inconsciente actúa en ambos casos es distinta: la tecnología actúa performativamente actualizando formas de su propio inconsciente tecnológico y a la vez se encarga de materializar el inconsciente del usuario, al que da forma

y visualidad mediante las imágenes y dispositivos del mundo virtual correspondiente. El imaginario presenta también una dualidad entre imaginario personal e imaginario del sistema. Todos estos procesos configuran un ciclo que produce una fluctuación constante de la que se van destilando los distintos fenómenos que se desprenden del medio (figura 1)

Nos encontramos, pues, ante una nueva fase del espejo de nivel superior a la que delimitaba Lacan: una reconsideración adulta de la misma. Lacan coincide con Freud en que «al principio no existe una unidad comparable al yo, mientras que las pulsiones autoeróticas están presentes desde el principio, por lo que una nueva acción psíquica tiene que añadirse al autoerotismo para que esa unidad que es el yo se constituya como narcisismo» (Belinsky,2007:46) Esta acción física es, para Lacan, la fase del espejo que constituye la «verdadera matriz del imaginario, en la medida exacta en que supone una identificación en la cual el yo se captura como totalidad en la imagen especular del semejante o en la suya propia

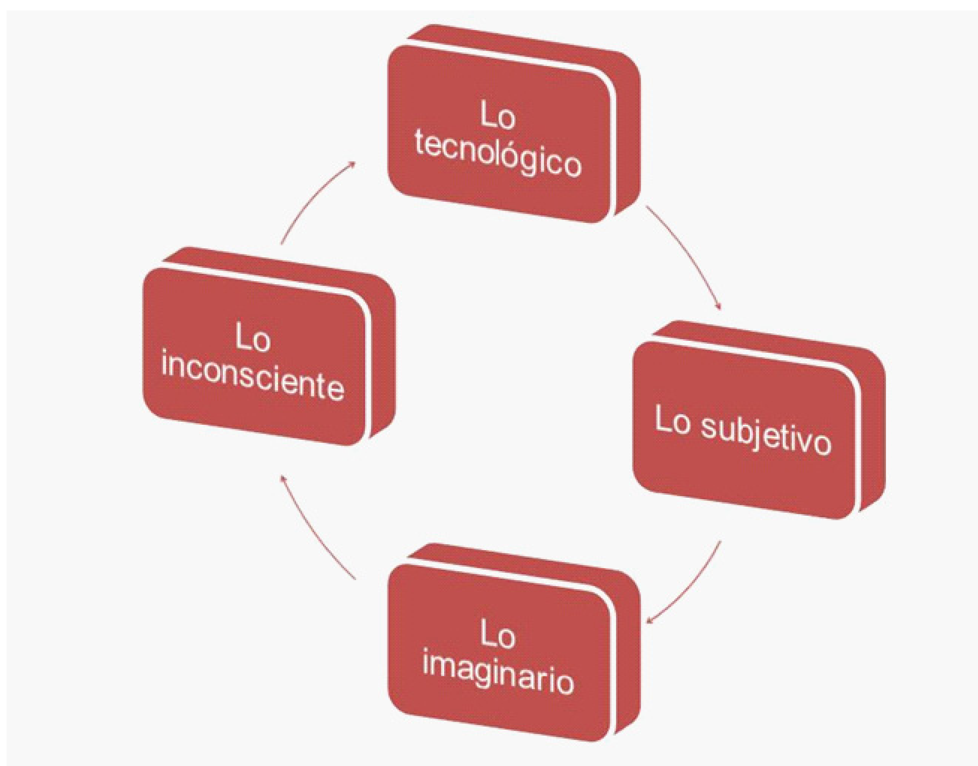


Figura 1

reflejada en el rostro de la madre» (Belinsky,2007:47). La fase del espejo es, por lo tanto, la acción psíquica primaria que configura la fase inicial de la identidad, una identidad constituida por la relaciones entre lo real y lo simbólico que se producirán a partir de la plataforma psíquica creada por esa fase, y en la que lo imaginario queda al margen. En la segunda fase, que promueven las nuevas disposiciones digitales, lo imaginario regresa para ocupar un lugar central, aquel que le confiere Le Goff como fuerza creadora con «capacidad de forjar algo nuevo que está estrechamente vinculada al fantasear y que, por ello, contradice la capacidad inmovilizadora de lo ideológico» (Belinsky,2007:83). Castoriadis era igualmente claro en este sentido, cuando afirma que «la historia humana –por lo tanto también las diversas formas de la sociedad que hemos conocido en la historia- esta esencialmente definida por su creación imaginaria. En este contexto, "imaginario" no significa, obviamente, lo "ficticio", lo "ilusorio", lo "espectacular", sino más bien la postulación de nuevas formas» (1997:84). Para Castoriadis, lo imaginario se funde con lo real para crear un sistema. Es este sistema el que nutre las imágenes contemporáneas, y lo que permite que las mismas estén tan relacionadas con las identidades personales y colectivas.

Bibliografía

Adorno, Theodor (2004), *L'assaig com a forma*, València, Publicacions de la Universitat de Valéncia.

Anceschi, Giovanni et alt. (1990), *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Cátedra.

Anderson, Parry (2000), *Los orígenes de la posmodernidad*, Barcelona, Anagrama.

Arnheim, Rudolf (1971), *Pensamiento visual*. Buenos Aires, Editorial Universitaria.

Arnheim, Rudolf (1985), *Arte y percepción visual, una psicología del ojo creador,* Madrid, Alianza.

Aumont, Jacques (1997), *El ojo interminable*, Barcelona, Paidós.

Bachelard, Gaston (1974), *La formación del espíritu científico*, Buenos Aires, Siglo XXI.

Bal, Mieke (2004), "El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales", en *Estudios Visuales*, nº 2, diciembre 2004.

Bakhtine, Mikhaïl (1978): *Esthétique et théorie du roman*, París, Gallimard.

Baqué, Dominique (2006), Pour un nouvel Art Politique (De l'art contemporain au documentaire), París, Flammarion.

Barthes, Roland (1980), *S/Z*, Madrid, Siglo XXI.

Baudrillard, Jean (1987), *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairos

Bauman, Zygmunt (2006), *Modernidad líquida*, México, Fondo de Cultura Económica

Bazin, André (1966), *¿Qué es el cine?,* Madrid, Rialp

Belinsky, Jorge (2007), *Lo imaginario: un estudio*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión

Belting, Hans (2004), *Pour une atropologie des images*, París, Gallimard

Benjamin, Walter (1990), *El origen del drama barroco alemán*, Madrid, Taurus

Benjamin, Walter (1973): "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica" en *Discursos Interrumpidos I*, Madrid, Taurus

Benjamin, Walter (1972), *Iluminaciones/2*, Madrid, Taurus

Bergson, Henri (1992), *Dureé et simultanéité*, París, Presses Universitaires de France.

Berger, John (2003), *Selected Essays*, Nueva York, Vintage

Berger, John (1975), *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili

Bialostocki, Jan (1973), *Estilo e Iconografía: contribución a una ciencia de las artes*, Barcelona, Barral Editores

Boorstin, Daniel J. (1993), *The Creators. A history of Heroes of the Imagination*, Nueva York, Vintage Books

Boorstin, Daniel J. (1992), *The Image, A Gide to Pseudo-events in America*, Nueva York, Vintage Books

Bordwell, David (1999), *El cine de Eisenstein*, Barcelona, Paidós

Brea, José Luis (ed.) (2005), *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid, Akal

Brusatin, Manlio (2002), *Histoire de la ligne*, París, Flammarion

Brusatin, Manlio (1992), *Historia de la imagen*, Madrid, Julio Ollero Editor

Buck-Morss, Susan (1995), Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes, Madrid, Visor

Burch, Noël (1987), *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra

Burnett, Ron (2004), *How Images Think*, Cambridge, The MIT Press

Bryson, Norman (Ed.) (1994), *Visual Culture. Images and Interpretations*, Hanover, University Press of New England

Bryson, Norman (1983), *Vision and Painting. The Logic of the Gaze*, New Haven, Yale University Press

Capra, Fritjof (2003), *Las conexiones ocultas*, Barcelona, Anagrama

Cassirer, Ernst (1998), Filosofía de las formas simbólicas, México, Fondo de cultura económica

Castoriadis, Cornelius (1997), *World in Fragments*, Stanford, Stanford University Press

Català, Josep M. (2005), *La imagen compleja*, Bellaterra, Servicio de publicaciones de la UAB

Català, Josep M. (2001), *La puesta en imágenes*, Barcelona, Paidós

Català, Josep M. (1997), *Elogio de la paranoia*, San Sebastián, Kutxa

Coyne, Richard (1997), *Designing Information Technology in the Postmodern Age*, Cambridge, The MIT Press

Crary, Jonathan (1999), *Suspention of Perception*, Cambridge, The MIT Press

Crary, Jonathan (1993), *Techiniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, The MIT Press

Dautun, Jean-Pierre (1995), *10 modèles d'analyse d'image*, Alleur (Bélgica), Marabout

Debord, Guy (2002), *La sociedad del espectáculo*, València, Pre-Textos

Daston, Lorraine (Ed.) (2000), *Biographies of Scientific Object*s, Chicago, The University of Chicago Press

Debray, Régis (2001): *Cours de médiologie généale*, París, Gallimard

Deleuze, Guilles (1984): *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine*, Barcelona, Paidós

Deleuze,Guilles (1987): *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine*, Barcelona, Paidós

Deleuze, Gilles (1986), *Foucault*, París, Les Éditions de Minuit

Derrida, Jacques (2003), *De la gramatología*, México, Siglo XXI

Derrida, Jacques (1981), *Glas*, París, Editions Denöel/Gonthier

Didi-Huberman, Georges (2000), *L'imatge survivante. Histoire de l'Art et temps des Fantômes selon Warburg*, París, Éditions de Minuit

Dikovitskaya, Margaret (2006), Visual Culture, Cambridge, The MIT Press.

Draaisma, Douwe (1998): *Las metáforas de la memoria: una historia de la mente*, Madrid, Alianza Editorial

Duran, Gilbert (1992), Les estructures anthropologiques de l'imaginaire. París, Dunod

Eisenstein, S.M. (1964), "The cinematographich Principle and the Ideogram" (1929) en *Film Form*, Nueva York, Meridian Books

Elkins, James (2003), *Visual Studies. A Skeptical Introduction*, Nueva York, Routledge

Elkins, James (1999),*The Domain of Images*, Londres, Cornell University Press

Flusser, Vilhem (2002): *Filosofía del diseño*, Madrid, Síntesis

Flusser, Vilém (2001): *Una filosofía de la fotografía*, Madrid, Síntesis

Finkielkraut, Alain (1990): *La derrota del pensamiento*, Barcelona, Anagrama.

Fontcuberta, Joan (1978), *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Barcelona, Gustavo Gili

Ford (ed.), Boris (1968), *The Pelican Guide to English Literature, 4: from Dryden to Johnson*, Baltimore, Penguin Books

Foucault, Michel (2006), *Las palabras y las cosas*, Madrid, Siglo XXI

Foucault, Michel (1990), *La arqueología del saber*, Madrid, Siglo XXI

Foucault, Michel (1986), *Ceci n'est pas une pipe*, Montpelier, Fata Morgana

Francastel, Pierre (1969), *La figura y el lugar. Orden visual del Quattrocento*, Caracas, MonteAvila Editores

Francastel, Pierre (1988), *La realidad figurativa I: El marco imaginario de la expresión figurativa*, Barcelona, Paidós

Freedberg, David (1992), *El poder de las imágenes*, Madrid, Cátedra

Friedberg, Anne (2006), *The Virtual Window, From Alberti to Microsoft*, Cambridge, The MIT Press, 2006

Genette, Gerard (1972), *Figures III*, París, Éditions du Seuil

Genette, Gérard (1969), *Figures II*, París, Éditions du Seuil

Gergen, Kenneth J. (1997), *El yo saturado. Dilemas de la identidad en el mundo contemporáneo*, Barcelona, Paidós

Gerverau, Laurent (2003), *Histoire visuel au XXe. siècle*, París, Éditions du Seuil

Gerverau, Laurent (2000), *Voir, comprendre, analyser les images*, París, Éditions La découverte

Gibson, James Jerome (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception*, Cambridge, The MIT Press

Girard, René (1995), *Shakespeare, los fuegos de la pasión*, Barcelona, Anagrama

Gleick, James (1988), *Chaos. Making a New Science*, Nueva York, Penguin

Gombrich, Erst H. (1998), *Arte e ilusión*, Madrid, Debate

González Requena, Jesús (1995): *El discurso televisivo*, Madrid, Cátedra

González Requena, Jesús (1995): *El espot publicitario. La metamorfosis del deseo*, Madrid, Cátedra

Goodman, Nelson (1995), *De la mente y otras materias*, Madrid, Visor

Hall, Edward T. (1971): *La dimension cachée,* París, Éditions du Seuil

Hall, Stuart (1997), *Representation. Cultural Representation and Significaying Practices*, Londres, Sage

Haraway, Donna (1995): *Ciencia, cyborgs y mujeres*; Cátedra, Madrid

Haskell, Francis (1994), *La historia y sus imágenes. El arte y la interpretación del pasado*, Madrid, Alianza Forma

Harvey, David (1990), *The Condition of Postmodernity*, Cambridge, Blackwell

Hollander, Anne (1989), *Moving Pictures*, Nueva York, Alfred A. Knopf

Hildebrand, Adolf von (1989), *El problema de la forma en la obra de arte*, Madrid, Visor

Hockney, David (1988): *Hockney on Photography (Conversations with Paul Joyce),* Nueva York, Harmony Books

Hogg, James (ed) et alt. (1975), *Psicología y artes visuales*, Barcelona, Gustavo Gili

Housen, Jean (1983), "Espace plastique et espace filmique", Revue Belge du Cinéma, nº5

Ihde, Don (2002), *Bodies in Technology*, Minneapolis, University of Minnesota Press

Jakobson, Roman (1973) **"**Dos aspectos del lenguaje y dos tipos de afasia**"** en *Fundamentos del lenguaje*, Madrid, Ayuso

Jameson, Fredric (2000), *Las semillas del tiempo*, Madrid, Trotta,

Jameson, Fredric (1991), *Postmodernity or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press

Jay, Martin (2003), *Campos de fuerza*, Barcelona, Paidós

Johnson-Laird, Philip (2000), *El ordenador y la mente*, Barcelona, Paidós

Johnson-Laird, Philip (2000), *Mental models: towards a cognitive science of language, inference, and consciousness*, Cambridge, University Press

Kandisnsky, Vasili (1998), *Cursos de la Bauhaus*, Madrid, Alianza

Kandisnsky, Vasili (1996a) *La gramática de la creación. El futuro de la pintura,* Barcelona, Paidós

Kandisnsky, Vasili (1996b) *De lo espiritual en el arte*, Barcelona, Paidós

Kandisnsky, Vasili (1996c) *Punto y línea sobre el plano.Contribución al análisis de los elementos pictóricos,* Barcelona, Paidós

Kern, Stephen (1983), *The Culture of Time and Space (1880-1918)*, Cambridge, Harvard University Press

Kracauer, Siegfried (1926), "Cult of Distraction. On Berlin Picture's Palaces", en New German Critique, nº 40, invierno 1987

Kristeva, Julia (1994), *Le temps sensible*, París, Gallimard

Lakoff, George y Johnson (1999), Mark, *Philosophy in the Flesh*, Nueva York, Basic Books

Lakoff, George y Johnson (1980), Mark, *Metáforas de la vida cotidiana*, Madrid, Cátedra

Laurel, Brenda (1993), *Computers as Theater*, Nueva York, Addison-Wesley

Lash, Scott (2005): *Crítica de la información*, Madrid, Amorrortu.

Levy, Pierre (1990), *Les technologies de l'intelligence (L'avenir de la pensée à l'ère informatique),*París, La Découverte

Lévi-Strauss, Claude (1994): *Mirar, escuchar, leer*, Madrid, Siruela

Lowe, Donald M. (1982, *History of Burgeois Perception*, Chicago, The University of Chicago Press

Lyotard, Jean-François (1979), *Discurso, Figura*, Barcelona, Gustavo Gili

Maldelbrot, Benoît (1997), *La geometría fractal de la naturaleza*, Barcelona, Tusquets

Maldonado, Tomás (2007), *Memoria y conocimiento. Sobre los destinos del saber en la perspectiva digital*, Barcelona, Gedisa

Maldonado, Tomás (1994), *Lo real y lo virtual*, Barcelona, Gedisa

Martínez-Artero, Rosa (2004), *El retrato. Del sujeto en el retrato*, Barcelona, Montesinos

Mate, Reyes (2006), Medianoche en la historia. Comentarios a la tesis de Walter Benjamin "Sobre el concepto de historia", Madrid, Trotta

Mannoni, Laurent (1995): *Trois siècles de cinéma. De la lanterne magique au cinematographe*, París, Cinémathèque française

Martin, Henri-Jean (1988), *Histoire et pouvoirs de l'ecrit*, París, Librairie Acadèmique Perrin

Marey, Éttiene-Jules (1994), *Le mouvement* (aparecida en 1894), Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon

McCloud, Scott (2007), *Hacer cómics: secretos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Bilbao, Astiberri

McCloud, Scott (2005), *Entender el cómic, el arte invisible*, Bilbao, Astiberri

McCloud, Scott (2001), *La revolución de los cómics*, Barcelona, Norma

Merleau-Ponty, Maurice (1964), *l'Oeil et l'Esprit*, París, Gallimard

Miller, Arthur I. (2007), *Einstein y Picasso. El espacio, el tiempo y los estragos de la belleza*, Barcelona, Tusquets

Miner, Earl (1985), *Principles of Classical Japanese Literature*, Princenton, New Jersey, Princenton University Press

Mirzoeff, Nicholas (1998), *Visual culture reader*. Londres, Routledge

Mitchell, W.J.T. (2004), *Picture Theory*, Chicago, The University of Chicago Press

Muñoz, Blanca (2000), *Theodor Adorno. Teoría Crítica y cultura de masa,* Madrid, Fundamentos

Nietzsche, Friedrich (1990), *El nacimiento de la tragedia*, Madrid, Alianza.

Ortega y Gasset, José (1991), *La deshumanización del arte*, Madrid, Alianza

Panofsky, Erwin (1992): *Estudios sobre iconología*. Madrid, Alianza.

Panofsky, Erwin (1987), *La perspectiva como forma simbólica*, Barcelona, Edicions 62

Panofsky, Erwin (1986), *Arquitectura gótica y pensamiento escolástico*, Madrid, Las ediciones de la piqueta

Picon, Antoine (2001): "Imaginaires de l'efficacite, pensee technique et rationalisation", Réseaux, nº 109

Pinker, Steven (2007), *Cómo funciona la mente*, Barcelona, Destino

Poe, Edgar Allan (1968), *Complete Poetry and Selected Criticism*, Nueva York, Signet Classics

Pollock, Griselda (1994), "Feminism/Foucault-Surveillance/Sexuality", en Norman Bryson et alt., *Visual*
Culture, Hanover, Wesleyan University Press

Praz Mario, (1988), *El pacto con la serpiente*, México, Fondo de Cultura Económica

Propp, Vladimir (2000), *Morfología del cuento*, Madrid, Fundamentos

Ouaknin, Marc-Alain (1993), *Le livre brûlé (Philosophie du Talmud),* París, Lieu Commun

Ramirez, Juan Antonio (1993), *Duchamp. El amor y la muerte, incluso*, Madrid, Siruela

Ramirez, Juan Antonio (1993), *La arquitectura en el cine. Hollywood, la Edad de Oro*, Madrid, Alianza Forma

Raskin, Jev (2000), *The Humane Interface. New Directions for Designing Interactive Systems*, Boston, Addsion-Wesley

Rheingold, Howard (1994), *Realidad Virtual*, Barcelona, Gedisa

Rohmer, Eric (2000), *De Mozart a Beethoven. Ensayo sobre la noción de profundidad en la música*, Madrid, Ediciones Ardora

Rohmer, Eric (1977), *L'organisartion de l'espace dans le Faust de Murnau*, París, Union Générale d'Édtions

Rorty, Richard (1995), *La filosofía y el espejo de la naturaleza*, Madrid, Cátedra.

Roudinesco, Elisabeth (2005), *Philosophes dans la tourmente*, París, Fayard

Roudinesco, Elisabeth (1995), *Jacques Lacan*, Barcelona, Anagrama

Ryckmans, Pierre (1993), "Poesia y pintura (Aspectos de la estética china clásica)", *El Paseante*, nº 20-22

Sacks, Oliver (2002), El hombre que confundió a su mujer con un sombrero, Barcelona, Anagrama

Sacks, Oliver (1997), *Un antropólogo en Marte*, Barcelona, Anagrama

Sartre, Jean-Paul (1966), *The Psychology of Imagination*, Nueva York, Wahington Square Press

Sebastián, Santiago (1985), *Alciato. Emblemas*, Madrid, Akal

Seznec, Jean (1987), *Los dioses de la antigüedad*, Madrid, Taurus

Simmel, Georg (1977): *Filosofía del dinero*, Madrid, Instituo de estudios políticos.

Shappin, Steven y Schaffer, Simon (1985),: *Leviathan and the Air Pump. Hobbes, Boyle and the Experimental Life*, Princeton University Press

Stafford, Barbara Maria (1994), *Artful Science: Enlightenment Entertainment and the Eclipse of Visual Education*, Londres, The MIT Press

Stafford, Barbara Maria (1993), *Body Criticism: Imaging the Unseen in Enlightenment Art and Medicine*, Londres, The MIT Press

Starobinski, Jean (1999), *L'oeil vivant*, París, Gallimard

Stiegler, Bernard (2008), *Économie de l'hypermatériel et psychopouvoir*, París, Mille et une nuits

Stoichita, Victor I. (2000), *La invención del cuadro. Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea,* Barcelona, Ediciones del Serbal

Tarkovski, Andrei (1991), *Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, Madrid, Rialp

Taylor, Charles (2004), *Imaginarios sociales modernos*, Barcelona, Paidós

Uexküll, Jacob von (1965), *Monde animaux et monde humain*, París, Denoël

Varios (1991), *Cinéma & Architecture*, París, Iris (revue de théorie de l'image et du son), nº 12

Venturi, Robert (1978), *Aprendiendo de las Vegas*, Barcelona, Gustavo Gili

Wittgenstein, Ludwig (1989), *Tractatus Logico-Philosophicus*, Barcelona, Editorial Laia

Wagner, Peter (1992), *Reading Iconotexts*, Londres, Reaktion Books.

Walsh, John (Ed.) (2003): *Bill Viola, The Passions*, The Paul J,. Getty Museum, Los Angeles, in association with The National Gallery, Londres

Watson, James D., *La doble hélice*, Madrid, Alianza, 2000

Williams, Raymond (1983)*, Keywords*, Nueva York, Oxford University Press

Wolfflin, Heinrich (1997), *Conceptos fundamentales de la historia del arte*, Madrid, Espasa Calpe

Wright, Elizabeth (1990), "The Uncanny and Surrealism", en Collier, P. y Davies J. (Eds.), *Modernism and the European Unconcious*, Polity Press

Yates, Frances (1994), Giordano Bruno y la tradición hermética, Barcelona, Ariel

Zielinski, Siegfried (2006) *Deep Time of the Media. Toward and Arheology of Hearing and Seeing by technical Means*, Cambridge, The MIT Press

Zunzunegui, Santos (1989), *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra

***Bibliografía adicional** (falta en la anterior)*

Bradbrook, Frank (1968), "Samuel Richardson" en *The Pelican Guide to English Literature: 4. From Dryden to Johnson, Baltimore, Penguin Books.*